

ÓLO
,95 €
JUEGO COMPLETO: GIANTS + DEMOS, PARCHES...
VD DE
EGALO
PCL
Nº 1
PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
EMPIRE
EARTH II
a historia en tiempo real
LOS SIMS 2
UNIVERSITARIOS
Rebelión en las aulas
SWAT 4
recisión letal
CABALLEROS
DE LA ANTIGUA
REPÚBLICA II
ibertad galáctica
IMPERIAL GLORY
strategia total
¡Sorteamos
120 juegos!
NÚMERO 01 ESPAÑA 3,95 EUROS
50001
8 421174 025071
editorial aurum












PC LIFE LA REVISTA DE JUEGOS

DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
Miquel Echarri
m.echarri@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, J. J. Cid, O. Garcia, M. González, M.A. González, J. M. Martin, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y D. Valverde

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Alexandre Foix

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Lévy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

En portada

LOS SIMS 2 Universitarios

Tarde o temprano, nuestros simuladores de seres humanos tenían que pasar por la universidad. Allí tienen la oportunidad de demostrarse a sí mismos que son doctores honoris causa en simulación social y entretenimiento para todos los públicos.



Editorial

CÓMO Y POR QUÉ

Este editorial lo escriben, en comandita, los felices supervivientes de un naufragio. La nave que se fue a pique se llamaba *Game Live*, era una revista de juegos de PC y llevaba más de cuatro años en los quioscos. Su número 45, el de noviembre de 2004, fue el último: decenas de miles de lectores se quedaron sin la publicación que compraban todos los meses.

Lo que ahora tienes entre manos es el primer número de una revista nueva, pero en ella trabajan los mismos que hicimos *Game Live* y conserva la línea editorial, las constantes vitales y, en definitiva, el espíritu de la revista desaparecida. Visto en perspectiva, nuestros tres meses sin desembarcar en los quioscos no han sido más que una breve pausa para cargar pilas y volver a la brega con energías renovadas.

Una pausa que hemos aprovechado para adaptarnos a los nuevos tiempos. Renovarse o morir, dicen. Además, la satisfacción por el trabajo hecho no tiene por qué ser sinónimo de conservadurismo. Las revistas siempre están a tiempo de reinventarse y mejorar.

Ahora sólo falta que tú estés dispuesto a seguir con nosotros o (si no nos conocías) que sintonices por vez primera con nuestra longitud de onda. Te ofrecemos la sintonía de los buenos juegos, la independencia periodística, los análisis serios y fiables y el sentido del humor. Date por bienvenido.

La Redacción

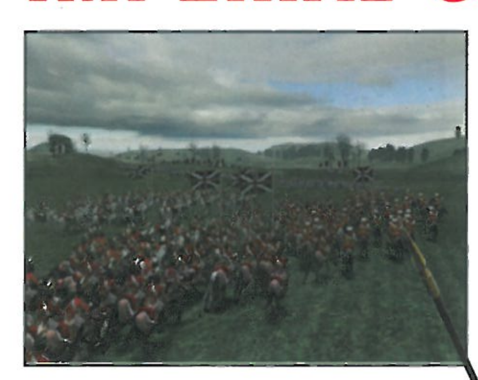


SWAT 4

Cualquier pequeño error pasará factura en este juego, exacto y exigente como pocos. Muy pronto vas a disfrutar de la nueva cumbre de la acción táctica, uno de esos juegos que consolidan géneros e invitan a aparcar prejuicios.

34

IMPERIAL GLORY



Un plato de lujo para estrategas no precisamente omnívoros, sino más bien de paladar exquisito. Imperios, diplomacia y epopeya de muchos quilates para un juego español aún en la recámara pero que ya casi ha alcanzado el punto óptimo de cocción.

40

EMPIRE EARTH II



Los creadores del primer *Empire Earth* se dieron un atracón de historia que nos hizo pasar muchas horas frente al monitor. Con esta secuela, están dispuestos a dar toda una lección de dinamismo, equilibrio y profundidad estratégica.

42

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II



¿A quién no le entusiasma una buena historia? Una de galaxias lejanas, señores oscuros dotados de siniestros poderes y rebeldes de una mística bondad. Además, narrada a la perfección y convertida en extraordinario material interactivo.

66

CONTENIDOS

Actualidad

Reportaje

Avance

Análisis

Informe

Zona.net

Bazar digital

Además...




La nueva entrega contará con una gran campaña de marketing.


The Westerner vendió más de 200.000 copias.

Cambio de rumbo

Fenimore Fillmore 3 AVENTURAS

La tercera entrega de la mejor aventura gráfica publicada en 2004 ya está en camino. *Fenimore Fillmore 3* se encuentra en una etapa muy temprana de su desarrollo. Según Hernán Castillo, director de desarrollo del proyecto, "se está trabajando el concepto gráfico y desarrollando el guión". El objetivo es tenerlo listo en verano de 2006.

La compañía desarrolladora, Revistronic, trabaja en un juego "más adulto, con gráficos más duros y una ambientación y un argumento en la línea de películas como *El bueno, el feo y el malo* o *Por un puñado de dólares*". Habrá tiroteos a golpe de ratón y fases de acción, pero sin renunciar a una mecánica general de apuntar y hacer clic. "A lo que sí hemos renunciado", confirma Castillo, "es a la estética Pixar y el humor caricaturesco". Y también se eliminarán detalles del juego que no convencían a muchos jugadores, como la recolección de zanahorias. También se rediseñarán en profundidad los minijuegos complementarios. "En general, estamos suprimiendo la mayoría de los elementos que le daban una estética infantil y un excesivo carácter de aventura clásica", apunta su jefe de desarrollo.

En lo que respecta a la trama, Castillo sólo confirma que "Fenimore y Rionna seguirán protagonizando el juego, pero su aspecto físico va a variar mucho". Se está trabajando en un guión ambicioso y complejo que incorporará nuevos personajes y situaciones hasta ahora inéditas.

The Westerner, pese a su indiscutible calidad, fue criticado en su día porque presentaba serios errores de programación cuando salió al mercado en España. Castillo confirma que en Revistronic no van a correr riesgos con esta secuela: "La editaremos cuando su acabado sea perfecto y esté lista para ser distribuida a nivel mundial".

Según Castillo, el futuro de las aventuras gráficas pasa por "hacerlas más dinámicas, integrar elementos de acción y de otros géneros y demostrar a jugadores no habituales que los juegos de este tipo pueden ser muy divertidos". Con *Fenimore Fillmore 3*, veremos si este nuevo enfoque supone un salto cualitativo para la saga.


El entorno gráfico será en unas cuidadas 3D.




Estas imágenes pertenecen a una versión muy temprana. Su aspecto va a cambiar mucho.

CONCURSO LOS SIMS 2 UNIVERSITARIOS

¿Quién iba a decirlo? Tus criaturitas han crecido, ya no comen papillas ni eructan después de beber del biberón y ha llegado la hora de matricularlos en las universidades sims más prestigiosas. Si quieres una beca de estudios completa, participa en nuestro concurso: sorteamos 15 copias de *Los Sims 2: Universitarios*.



¿Qué compañía es la creadora de los juegos de la serie Los Sims?

☐ id Software ☐ Maxis ☐ Matutano

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________ Código postal ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de abril e indicar "Concurso Los Sims 2: Universitarios" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de abril y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de mayo.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

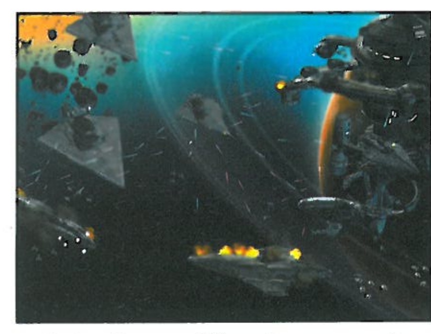
Que la Fuerza esté con ellos

Star Wars: Empire at War ESTRATEGIA

Empire at War se perfila como el enésimo intento de crear un juego de estrategia en tiempo real redondo basado en la licencia *Star Wars*. Hasta ahora, nadie lo ha conseguido, y no será porque a la saga galáctica le falten personajes, escenarios y situaciones susceptibles de convertirse en materia lúdica de primer orden.

Pero esta vez, el proyecto parece de envergadura. En él trabajan antiguos miembros de Westwood Studios y se situará en el lapso de tiempo que va de *La venganza de los Sith* a las tres películas de la primera trilogía.

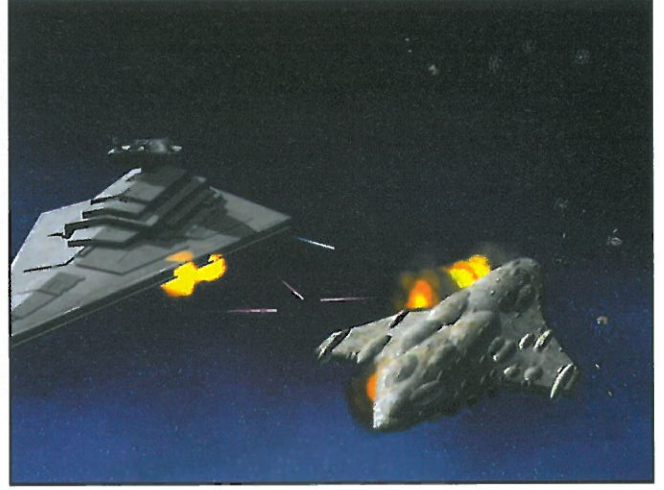
El juego parece situarse a medio camino entre *Rebellion* y *Force Commander*. Tu objetivo será destruir al adversario controlando una de las dos facciones presentes: el Imperio Galáctico y la Alianza Rebelde. Toda la acción se desarrollará en una galaxia persistente en la que cada decisión gestora, cada movimiento estratégico y cada innovación táctica que el jugador realice tendrá un efecto permanente. Según Brett Tosti, productor de *Empire at War*, "la clave del éxito radicará en conquistar antes que el rival los 30 planetas que dan forma a la galaxia y obtener de ellos los recursos con los que crear un ejército superior". La guerra empezará en otoño de 2005.



Habrá opciones multijugador, aunque aún no ha trascendido de qué tipo.



Podrás manejar algunos de los personajes más famosos de la saga.



No todo será violencia, también habrá tiempo para la gestión.

Extraño en el paraíso

Sudeki ROL



La versión para PC sólo incluirá mejoras a nivel gráfico y sonoro.

Ha tardado lo suyo, pero *Sudeki*, uno de los juegos del catálogo de la consola Xbox más publicitados en su día, por fin está siendo convertido a PC. El juego de Climax y Zoo Digital llegará a nuestra plataforma dentro de muy poco y todo apunta a que la nueva versión apenas va a incluir mejoras con respecto a lo visto en la consola de Microsoft.

Sudeki es un juego de rol y acción muy al estilo *Zelda* que se desarrolla en un universo de ambientación mágico-medieval dominado por las sombras y la oscuridad. Lo protagonizan cuatro héroes de estética manga (una maga, un pistolero, un espadachín y una sombría cazadora), cada uno con sus propias habilidades y hechizos (mejorables, por supuesto) y cuyo manejo se puede alternar en función de las necesidades de cada momento. Las mayores dosis de inventiva se encuentran en un flexible sistema de combate que ralentiza la acción cada vez que se entra en el menú para lanzar un hechizo, cambiar el arma o tomar una poción curativa.

ZONA α

P. BERRUEZO

CONTRA LA CORRIENTE

Delicias antinaturales

El futuro de los juegos está en los PC. Y, sin embargo, por irónico que parezca, sus futuros creadores son adictos a los *arcades* añejos, las jugabilidades propias de consola y los títulos dignos no ya de Gameboy, sino directamente de una Game & Watch de las de toda la vida. ¡Ja!

Me explico: Internet está poniendo patas arriba el concepto tradicional de producción y distribución de cualquier medio expresivo (y no me refiero sólo a los videojuegos...). Cualquier autor o grupo independiente puede crear un juego y, gracias a festivales de programación indie y certámenes para modernillos del píxel, puede distribuirlo, venderlo y darlo a conocer sin necesidad de poner el trasero en pompa ante alguna multinacional del entretenimiento. Estos juegos, casi en su totalidad, están programados para PC. El motivo es obvio: los programadores independientes no pueden (ni quieren) permitirse las caras licencias que Sony, Nintendo y Microsoft exigen para trabajar en sus consolas.

Y van estos diseñadores, creativos y guionistas y ¿qué programan? ¡Arcades! ¡Matamarcianos! ¡Puzzles! Versiones abstractas, ultra-artísticas y alucinógenas de los juegos en flash de la era Internet. Rápidos, inmediatos y adictivos caramelos visuales que apenas ocupan un puñado de megas. Nada de reflexivos juegos de estrategia y rara vez videoaventuras herederas del espíritu de los clásicos: las nuevas generaciones utilizan el medio que mejor les viene para programar lo que más les conviene. Es una ironía preciosa, e incluso tiene moraleja: la creatividad encuentra a veces extraños caminos para sobrevivir a las lógicas industriales.

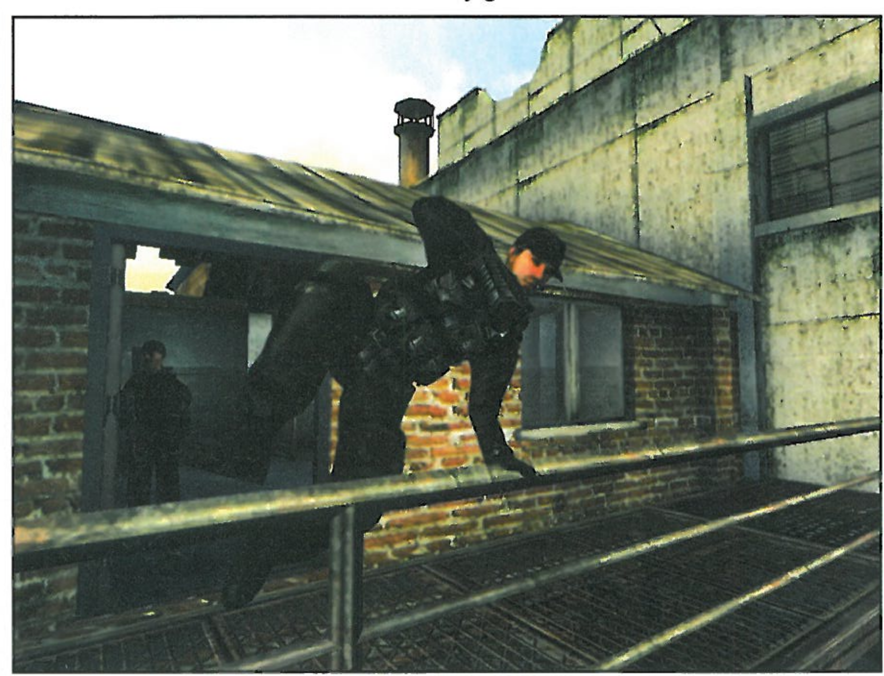


Caza al terrorista

Conflict: Global Terror — ACCIÓN

Pues sí, un nuevo integrante de la serie *Conflict* se insinúa en el horizonte. Esta vez, no se apostará por un escenario concreto (en las dos anteriores eran Vietnam y la Guerra del Golfo) sino por un enfrentamiento sin cuartel contra el terrorismo global. Como de costumbre, el juego ofrecerá acción de un realismo "relajado", nada que ver con el nivel de complejidad y verosimilitud de *Ghost Recon* o *SWAT 3*.

Global Terror te pondrá al mando de un escuadrón de élite antiterrorista formado por cuatro hombres. Con ellos, te enfrentarás a varios grupos terroristas en activo. Según comenta Ray Livingstone, jefe de producto de SCi Games, "aún es pronto para avanzar muchos detalles, pero *Global Terror* tomará lo mejor de los anteriores *Conflict* y añadirá un montón de elementos destinados a atraer a un nuevo tipo de jugadores".



Viajarás de un punto a otro del globo con el antiterrorismo por bandera.

Larvas guerreras

Worms 4: Mayhem — ESTRATEGIA



En *Mayhem*, será posible destruir cualquier elemento del escenario.

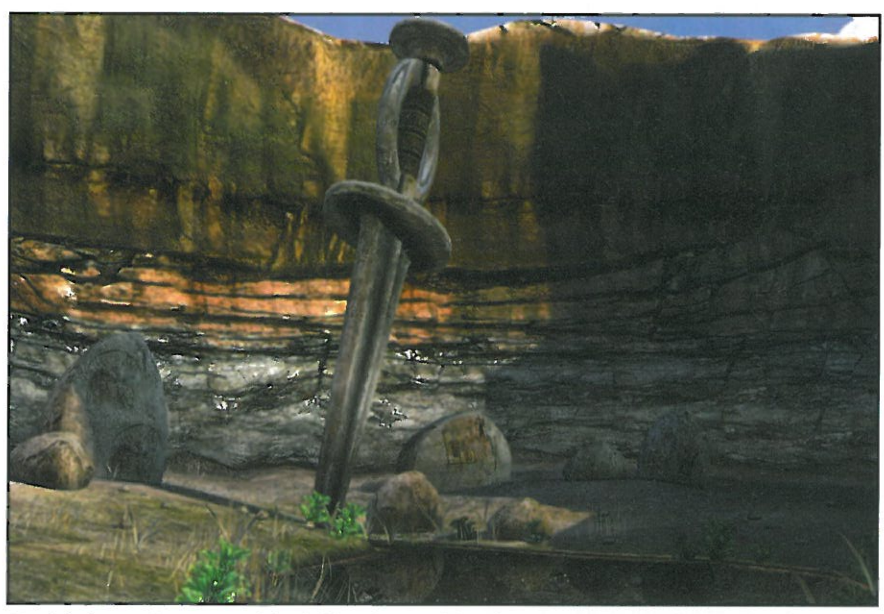
La saga *Worms* cumple diez años, y nada mejor para celebrarlo que una nueva entrega. Más allá de sus respetables números (cinco nuevas zonas temáticas, Jurásico, Arabia, Camelot, Construcción y El Salvaje Oeste; 25 misiones con objetivos concretos, y 20 mapas multijugador), los principales atractivos de *Mayhem* pasan por el alto grado de personalización de los gusanos y la posibilidad de diseñar armas nuevas a partir de todo tipo de material de reciclaje. *Worms 4* estará disponible en el segundo cuatrimestre de este año.

ZONA α

Quizás el último

Myst V: End of Ages ■ AVENTURAS

Cuando no hace ni cuatro meses de la publicación de *Myst IV*, Ubisoft acaba de anunciar que ya está en desarrollo *End of Ages*, el quinto y puede que último capítulo de la saga. De momento, se sabe que los gráficos renderizados de antaño serán sustituidos por los del reluciente motor tridimensional utilizado en *Uru: Ages Beyond Myst*. En palabras de Rand Miller, fundador de la saga y mandamás de Cyan Worlds, "para cerrar este círculo de *Myst*, hemos trabajado en una interfaz y un apartado tecnológico nuevos, pero los hemos puesto al servicio de un sistema de juego basado en la exploración del primer *Myst*". *End of Ages* está previsto para finales de este año.



Tu objetivo será reconstruir la civilización perdida D'ni.

Lista de espera

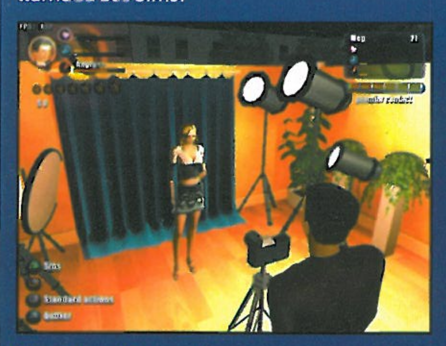
Por lo que conocemos de ellos, éstos son los títulos en desarrollo que más deseo despiertan entre los que hacemos *PC Life*. Ojalá estén a la altura de las expectativas.

JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1 Grand Theft Auto: San Andreas	Acción	Junio 2005
2 Splinter Cell: Chaos Theory	Acción	Marzo 2005
3 Neverwinter Nights 2	Rol	2006
4 Commandos: Strike Force	Acción	Por determinar
5 Age of Empires III	Estrategia	Finales 2005
6 SWAT 4	Acción	Abril 2005
7 Empire Earth 2	Estrategia	Mayo 2005
8 Pariah	Acción	Mayo 2005
9 The Movies	Estrategia	Primavera 2005
10 Doom 3: Resurrection of Evil	Acción	Abril 2005
11 Dreamfall	Aventuras	Septiembre 2005
12 STALKER	Acción	Por determinar
13 Dungeon Siege 2	Rol	Primavera 2005
14 Psychonauts	Acción	Por determinar
15 Indigo Prophecy	Aventuras	Por determinar

En pocas palabras

A toda mecha

Marzo ha sido la fecha elegida por Atari y Montecristo para publicar *7 Sins*, un juego de simulación de la vida real sin límites morales. En este explosivo cóctel de sexo, lujo y fama, deberás hacer feliz a un personaje que aspira a todo eso y mucho más. El reverso desmadrado y lujurioso de esa oda al consumismo llamada *Los Sims*.



Factor tiempo

Mezcla el control del tiempo de *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* con la mecánica de *Quake* y obtendrás algo parecido a *TimeShift*, un juego de acción en primera persona de Saber Interactive previsto para finales de año y que permitirá retrasar, congelar o acelerar el tiempo para superar los escollos del escenario.



Muerte súbita

Ración extra de vitaminas para el título de rugby más estrafalario de la historia: *Chaos League* (distribuido aquí por Puntosoft). La primera expansión oficial para el juego de Cynade Studio llevará por nombre *Sudden Death*, aparecerá en junio de este año e incluirá, entre otras muchas cosas, tres nuevas razas dotadas de hechizos y habilidades únicas y 15 nuevos jugadores estrella.

Jarabe de zombi

Más muertos vivientes. Muy pronto llegarán a nuestros PC sendas adaptaciones de películas como *Zombie* o *La noche de los muertos vivientes*. La editora Hip Games ha firmado un acuerdo con Living Dead Productions Limited para producir una serie de títulos inspirados en la obra del genial director norteamericano George A. Romero.

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
GRAN ESTRATEGIA

HEARTS OF IRON II

PREPÁRATE PARA LA GUERRA

JUEGO EN CASTELLANO

- Mapa del mundo con más de 2.700 provincias cada una con sus propias características.
- Más de 175 países disponibles para jugar.
- Más de 12.500 líderes militares y políticos históricos.
- Más de 350 tecnologías a investigar, incluyendo la Bomba Atómica.
- Completo modelo diplomático.
- Juego multijugador en red local e internet, incluyendo el modo cooperativo.

Ya está aquí el nuevo juego de Gran Estrategia de Paradox Interactive. Podrás jugar en cualquier frente del mundo durante la Segunda Guerra Mundial y revivir el periodo de la historia en que Fascismo, Comunismo y Democracia luchaban por la supremacía mundial.

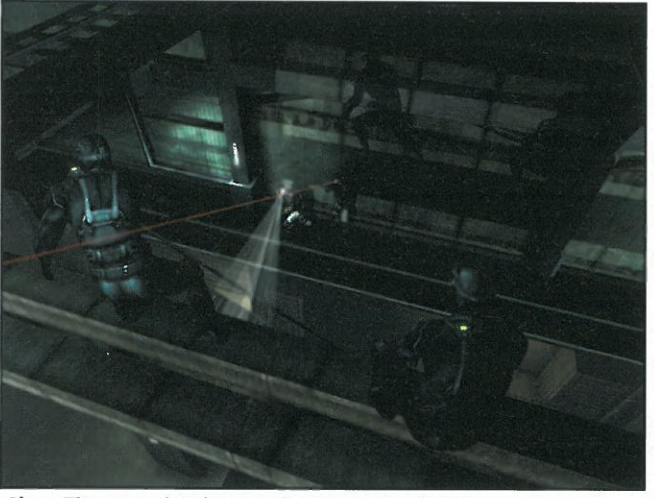
Incluye el escenario de la Guerra Civil Española










Chaos Theory será un juego más oscuro que sus antecesores.


La trama del juego tendrá lugar en el año 2007.

Fisher al cuadrado

Splinter Cell: Chaos Theory AVENTURAS

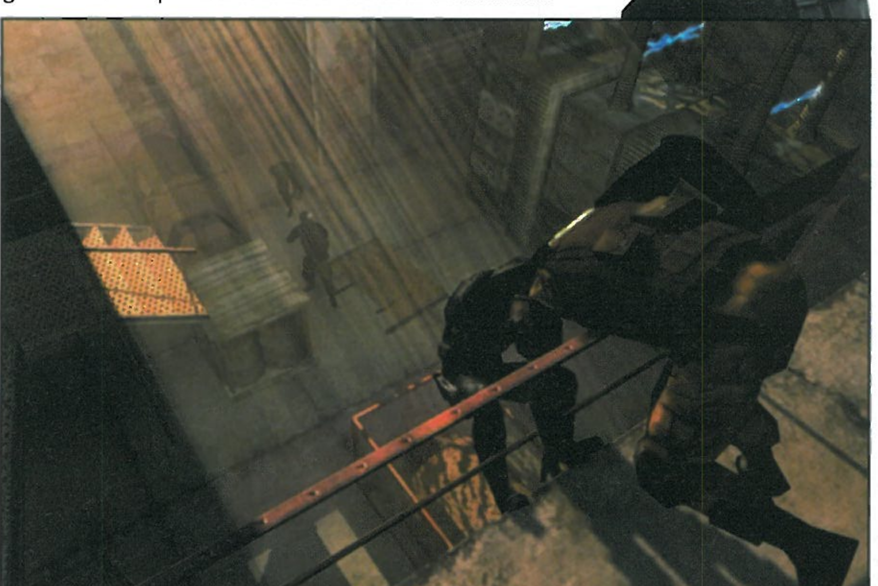
Ubisoft Montreal se está tomando con calma el desarrollo de la tercera entrega de la serie *Splinter Cell*. En ello ha influido las algo decepcionantes ventas de la secuela, *Pandora Tomorrow*: 1,5 millones de copias, menos de un tercio de lo que vendió el original. Para revitalizar las ventas, la compañía ha retrasado seis meses la salida al mercado de *Chaos Theory* y está redefiniendo en profundidad algunos de los conceptos básicos del juego.

Uno de los aspectos que más cambiarán con respecto a *Pandora Tomorrow* es el modo multijugador. Además del clásico enfrentamiento entre espías y mercenarios, *Chaos Theory* incluirá también un modo cooperativo cuyo funcionamiento no diferirá mucho del de la campaña individual. En él, la coordinación y el entendimiento entre los dos miembros del equipo será esencial no sólo para superar elementos del escenario, sino también para eliminar a los enemigos controlados por el ordenador o recolectar información.


Las sombras ofrecerán un aspecto más real que nunca.

Los niveles van a tener una estructura más compleja. Además de los objetivos centrales de la misión, se incluirán también objetivos secundarios que se podrán realizar en diferente orden y con diferentes recorridos. Por supuesto, su resolución no resultará vital para completar la misión, pero sí supondrán un reto para aquellos jugadores que, además de poner a prueba sus habilidades en el arte del sigilo, aspiren a optimizar sus estadísticas finales.

El resto de mejoras tendrán que ver con el entorno y la forma en la que Sam Fischer se moverá por él. Todos los elementos del escenario serán dinámicos y realmente interactivos, incluido uno tan volátil como el sonido. Así, será posible aprovecharte del ruido ambiente para que algunos de tus movimientos pasen desapercibidos. Ubisoft ya ha anunciado que *Chaos Theory* se editará a finales de marzo.


El modo cooperativo exigirá ejecutar movimientos la mar de complejos.


Por primera vez, Sam Fisher contará con la inestimable ayuda de un cuchillo.

STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO™
THE SQUAD IS YOUR WEAPON™



CONTROL DE EQUIPO CON UN BOTÓN | PRELUDIO DEL EPISODIO III | MÁS DE 15 INEFABLES MISIONES | OPCIONES MULTIJUGADOR | ARMAMENTO REAL DE *STAR WARS*







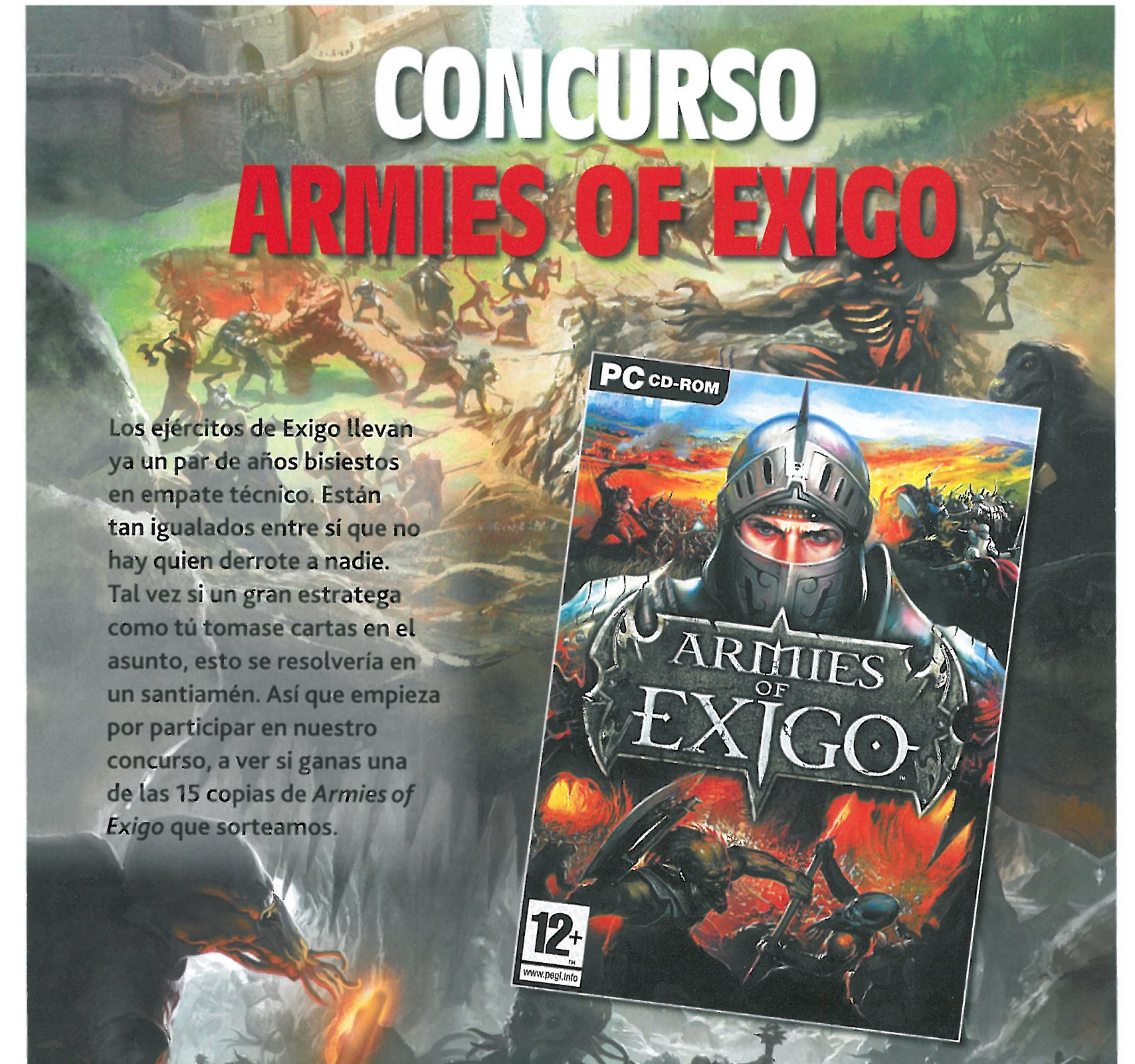








www.lucasarts.com



¿De qué género es el juego Armies of Exigo? ☐ Estrategia ☐ Acción arcade ☐ Carreras

Nombre y apellidos ______________________________

Domicilio ______________________________

Población ______________________ Código postal __________

Provincia ______________________ Teléfono __________

E-mail ______________________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de abril e indicar "Concurso Armies of Exigo" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de abril y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de mayo.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

De vuelta a Marte

Doom 3: Resurrection of Evil ACCIÓN

La expansión de *Doom 3* no llegará en marzo, sino en abril. El lote de ampliación de uno de los juegos de acción del momento no está siendo desarrollado por id Software, sino por Nerve, pequeña compañía que ya colaboró en la creación del modo multijugador del memorable *Return to Castle Wolfenstein*.



Por lo que ha trascendido hasta ahora, *Resurrection of Evil* aportará más novedades cuantitativas que variaciones o cambios de concepto. Puedes contar con más armas, como la escopeta de doble cañón o un curioso levitador ionizado (sospechosamente parecido al de *Half-Life 2*) con el que se podrán desplazar y lanzar objetos y enemigos. Entre los nuevos enemigos, destacan los Bruisers, unos engendros biomecánicos que llevan un monitor por cabeza o los Hell Hunters, parecidos a los Hellknight pero con la habilidad de teletransportarse.



Id Software supervisa el desarrollo de *Resurrection of Evil*.

La expansión traerá también modos multijugador nuevos, como capturar la bandera o el deathmatch para ocho jugadores. En suma, más material que hará felices a los que alcanzaron el Nirvana de la acción vertiginosa con *Doom 3*.

El modo multijugador incluirá ocho mapas nuevos.



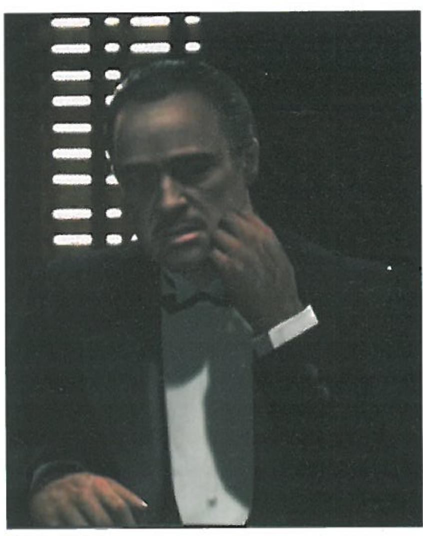
La acción se desarrollará dos años después de lo acontecido en *Doom 3*.

Cosas de familia

El Padrino ACCIÓN

Electronic Arts vuelve a la carga con la explotación de una franquicia cinematográfica de éxito. Tras *El Señor de los Anillos* y *James Bond*, le llega el turno a una cinta clásica: *El Padrino*. La película de Francis Ford Coppola se basaba en la novela del mismo título de Mario Puzo, un crudo y cínico relato sobre las actividades del clan mafioso Corleone a lo largo de varias generaciones.

Sirviéndose de una mecánica abierta muy parecida a la de *Gran Theft Auto: Vice City*, *El Padrino* permitirá al jugador adentrarse en el mundo del crimen organizado y labrar allí su futuro y el de la familia Corleone, ya sea mediante la diplomacia, la fuerza o la combinación de ambas. La idea de EA es crear un entorno en el que todas las acciones que se realicen (participar en golpes a grupos mafiosos, robos de bancos o misiones de extorsión) tengan consecuencias perdurables. Si nada se tuerce, el padrino nos hará una oferta de las que no pueden rechazarse en otoño de este año.



El Padrino contará con la presencia y la voz de algunos de los actores del film.

ZONA β

LLUVIA ÁCIDA

J. RIPOLL

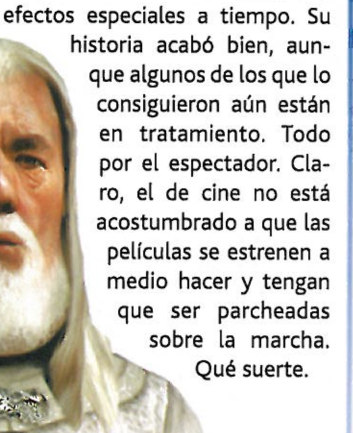
El borracho

Cuando mis jefes me encargaron escribir una columna "ácida" (eso me dijeron), se me ocurrió dedicársela a las hábiles maniobras de alguna compañía para hacerse con todas las licencias de adaptación a videojuego habidas y por haber. Pero como esta sección aspira a hacer amigos y durar un poco más que los programas de Antena 3, mejor será que hablemos de...vino. O de cómo algunos juegos son como algunos vinos.

No sé tú, pero yo con toda la historia esta de los juegos anunciados a décadas vista y su goteo de información para mantenernos enganchados, me he vuelto muy impaciente. El día que llegan a las tiendas, allí estoy. Pago y voy corriendo a emborracharme. O eso hice tres semanas seguidas con tres vinos distintos: *Vampire*, *PC Fútbol 2005* y *Half-Life 2*. Qué idiota fui.

Si los hubiese dejado en la bodega un mes, tal vez no habría odiado al juego de Valve por sonar como un concierto de Tamara. O a la gente de Gaelco por su motor nacionalista vasco, que siempre pone al Athletic en la Liga de Campeones. O no habría comprado una aceleradora nueva para que *Vampire* me funcionase a ritmo de caracol prejubilado.

En cama, curando una de esas resacas, me puse a ver un "Cómo se hizo" de *El retorno del Rey* (la película). Pues bien, allí me enteré que estuvieron a medio pelo de Gollum de no tener listos los efectos especiales a tiempo. Su historia acabó bien, aunque algunos de los que lo consiguieron aún están en tratamiento. Todo por el espectador. Claro, el de cine no está acostumbrado a que las películas se estrenen a medio hacer y tengan que ser parcheadas sobre la marcha. Qué suerte.



Futuro imperfecto

Project: Snowblind ACCIÓN

Snowblind ha pasado a llamarse *Project: Snowblind*. El nombre ha cambiado, pero no las características que han convertido el juego de Cristal Dynamics en uno de los más esperados de los últimos meses. Y es que, si cumple con lo prometido, *Project: Snowblind* vendrá a cubrir en unas semanas el enorme hueco dejado en su día por el tan elogiado como poco jugado *Deux Ex*. Las coincidencias están ahí, empezando por un protagonista altamente moldeable. Instalando una serie de "biomods" el súpersoldado Nathan Frost será capaz de ver en la oscuridad, volverse invisible o desplazarse en una especie de cámara lenta supersónica muy parecida al *bullet time* de *Max Payne*.

El desarrollo de las misiones será de naturaleza no lineal (con infinidad de objetivos secundarios) y éstas acontecerán en su totalidad en un oscuro entorno urbano-futurista-cyberpunk de violencia extrema. En este sentido, *Project: Snowblind* será menos cerebral y pausado que *Deus Ex*. Apenas habrá elementos de rol y aventura y abundarán las confrontaciones en las que dar rienda suelta a un variadísimo arsenal formado mayoritariamente por vehículos pesados y armas de doble disparo.



Project: Snowblind **contará con un apartado multijugador completísimo.**

Guerra inteligente

Hearts of Iron II ESTRATEGIA



En *HOI 2* podrás participar en el desembarco en Normandía o la Guerra Civil española.

La fórmula de Paradox Entertainment parece inagotable. *Victoria*, las dos entregas de *Europa Universalis*, *Dos Tronos*, *Crusader Kings*, *Crown of the North* y, en unos días, la segunda entrega del aclamado *Hearts of Iron*. ¿Novedades? A mansalva. Entorno gráfico rediseñado, mecánicas de batalla actualizadas, nuevo árbol de tecnología, mejoras gráficas, nuevas opciones comerciales y un prometedor modo multijugador cooperativo. El próximo mes te daremos nuestro veredicto sobre él.

ZONA β

X. PITA

LOS OTROS

Canción de bienvenida

Jim Morrison cantaba, dicen que bajo los efectos de una monumental resaca de LSD, "La gente es rara". Y esos son para nosotros gente rara, esos tipos con los pulgares gastados que no usan ni teclado ni ratón, que se visten como los héroes de sus juegos y pasean el disfraz en extrañas convenciones con nombres más extraños todavía. Cosplay, lo llaman. Esos que van a un concierto de música clásica. Sólo que allí no escuchan ni Mozart ni Beethoven, sino las notas de la banda sonora de su videojuego favorito: *Final Fantasy*. Tipos que se tiran los trastos a la cabeza porque su sistema, un puñado de chips y cables que traga DVD y proyecta, mire por donde, fantasía en la televisión, es mejor que el del vecino.

Más disfraces, el que se ponen los que van a un estreno de una película con zombis y con chicas, sobre todo con chicas, y salen del cine dando gritos, mentando a la madre del productor, director y responsable de peluquería, porque ellos, por supuesto, lo habrían hecho infinitamente mejor. A los que el tópico dibuja mirando a Japón y encontrando allí un paraíso. Los vástagos de Sony, adalides de Microsoft, amigos del alma de Nintendo, a vueltas con sus nuevos aparatos y sus máquinas para llevar, diversión de uno contra otro y multitap.

Ellos, que tendrán aquí una esquina, en esta columna dedicada a mirar más allá del PC para ver lo que se cuece entre consolas. Lo que viene, lo que llega o lo que ya está. Porque "los Otros", esos que a veces, para qué negarlo, también somos Nosotros, hemos encontramos sitio aquí. Y digo yo que será para quedarnos.



Segundo asalto

Dungeon Siege II — ROL

Dugeon Siege II entra en la recta final de su proceso de desarrollo con un objetivo claro: pulir todo aquello que no acababa de funcionar en su predecesor y destronar, de paso, al muy imitado *Diablo II* en el trono de rey del rol hiperactivo. De entre las nuevas características del juego de Chris Taylor que han trascendido en las últimas semanas, destaca la posibilidad de personalizar al dedillo a los personajes del equipo que vas a dirigir (cuyo número máximo se ha reducido a seis).

Además de la clásica elección de raza y aspecto físico, se ha incluido un árbol de habilidades similar al de *Diablo II* que permitirá distribuir los puntos de habilidad al gusto del consumidor. La otra gran novedad consistirá en la substitución del tradicional burro de carga por unas mascotas llamadas Elementales que, aparte de de actuar como guardaespaldas, ayudarán a solucionar los problemas de inventario devorando cualquier objeto que se les proporcione. *Dungeon Siege II* aparecerá esta primavera.



La inteligencia artificial de los componentes del equipo mejorará muchos enteros.

El humor de bardo

The Bard's Tale — ROL

Contra todo pronostico, *The Bard's Tale* aterrizará en Europa en breve. La obra de InXile Entertainment es la puesta al día de una de las sagas de rol para PC más recordadas de los años 80, en la que la aventura, la épica y el sentido del humor no entendían de límites. Además de un apartado gráfico completamente renovado y una mecánica que sustituirá el rol puro y duro de antaño por el arte de pulsar y matar, *The Bard's Tale* incluirá un narrador que, aparte de discutir con el protagonista, participará activamente en la aventura.



***The Bard's Tale* estará completamente localizado en nuestro idioma.**

Héroes de plástico

Lego Star Wars ACCIÓN


Se incluirán elementos coleccionables que servirán para desbloquear niveles.

Ya quedan escasas semanas para que se produzca el desembarco de *LEGO Star Wars* en nuestros compatibles. Según se informa en la recién estrenada página oficial del juego (www.legostarwarsthevideogame.com), será en abril cuando podremos empezar disfrutar de las nuevas aventuras de los muñecos de plástico más famosos desde los clicks de Playmobil.

De los diez capítulos de la saga LEGO aparecidos hasta el momento, ésta es la que más expectación ha despertado, sobre todo porque está basada en el universo *Star Wars*. Concretamente en los inolvidables personajes, historias y vehículos de los tres primeros episodios de la saga. A lo largo de la aventura, el jugador podrá participar en las carreras de vainas en el planeta Mos Espa, surcar el espacio a bordo de un caza Naboo, controlar a personajes como Obi-Wan Kenobi, Yoda, Anakin Skywalker o R2-D2 y utilizar la Fuerza para manipular entornos y objetos con el fin de resolver los puzzles. Aunque, sin duda, la característica estrella promete ser el modo cooperativo para dos jugadores, en el que un segundo jugador podrá entrar en el momento que elija y abandonar la partida cuando y como desee.


En total, vas a poder manejar más de 30 personajes.

La mecánica será parecida a la de cualquier juego de acción en tercera persona.

Nuevo nombre, mismo juego

Indigo Prophecy AVENTURAS

Ya no se llamará *Fahrenheit*, sino *Indigo Prophecy*. El desarrollo del juego de aventuras llamado a revolucionar el género se encuentra en su fase final, aunque los problemas siguen multiplicándose para David Cage y el resto de miembros de Quantic Dream. El pasado mes de noviembre, la distribuidora Vivendi Universal Games rompió el acuerdo por el cual se comprometía a coproducir y distribuir *Fahrenheit*. Al final, los derechos han ido a parar a Atari, pero el nombre va a cambiar. Por lo menos parece confirmado que el juego va a editarse antes de verano, en concreto, en junio. A la espera de un comunicado oficial que confirme lo que ya es un secreto a voces, sólo resta cruzar los dedos para que el desarrollo de *Indigo Prophecy* no sufra ningún otro contratiempo y podamos disfrutar de él en breve. Cruzamos los dedos.


Indigo Prophecy lleva cuatro largos años en desarrollo.

ZONA β

Más, imposible

The Elder Scrolls IV: Oblivion ROL

La cuarta entrega de la saga *The Elder Scrolls* ya tiene padrino. Se trata de 2K Games, una de las filiales de Take Two. La compañía ha llegado a un acuerdo de coedición con Bethesda Softworks que le permitirá distribuir uno de los juegos de rol más prometedores del momento. Según ha declarado Vlatko Andonov, director general de Bethesda, "a través de esta asociación, *Oblivion* llegará a una audiencia lo más grande posible".

La veterana saga *Elder Scrolls* ha ido creciendo en adeptos y calidad en cada una de sus entregas. Según Andonov, "*Oblivion* viene a ser una oportunidad única para mejorar aquellos aspectos que no acabaron de funcionar en *Morrowind*". Además de un reformado sistema de combate, el juego incluirá un nuevo sistema de inteligencia artificial (llamado Radiant) diseñado para procurar que todos los habitantes de Cyrodiil se comporten de forma coherente, durmiendo, trabajando o comiendo cuando sea preciso. *Oblivion* aparecerá a finales de año.



No habrá objeto del escenario que no pueda ser examinado y utilizado.

Tortuga perezosa

Runaway 2: El sueño de la tortuga

AVENTURAS



Aunque lo parezca, el que está de espaldas no es Brian Threepwood.

Triste. La secuela de uno de los videojuegos españoles de más éxito de los últimos años sigue sin tener distribuidora en España. Lo que sí tiene es un nuevo y revelador subtítulo (*El sueño de la tortuga*) y nuevas capturas que certifican que varios pasajes de *Runaway 2* acontecerán en un entorno cálido y tropical enormemente parecido al de *The Secret of Monkey Island*. Sigue sin haber fecha oficial para su edición, aunque desde Péndulo Studios nos han informado de que el juego aparecerá, como muy tarde, a finales de año.

En pocas palabras

Si Darwin levantara cabeza...

4 de marzo. Ésa es la fecha que los desarrolladores de Introversion Software han elegido para dar el pistoletazo de salida a su última creación, *Darwinia*. El juego mezclará estrategia y acción con un novedoso sistema de control. En la página oficial (www.darwinia.co.uk), ya es posible reservar el juego por el módico precio de 39,99 euros.



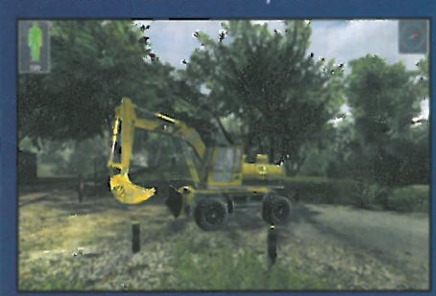
Ciudad tóxica

Planeta DeAgostini Interactive y Whiptail Interactive preparan para marzo el lanzamiento español de *Psychotoxic*, un juego de acción en primera persona ambientado en una Nueva York pre-apocalíptica. Lo protagonizará una mujer dotada de poderes sobrenaturales, desde la telepatía a la invisibilidad pasando por una ralentización temporal de todo lo que la rodea.



No me toques los boilings

¿Eres de los qué estaba esperando el juego de *Deep Shadows* como agua de mayo? Pues tenemos malas noticias: *Boiling Point: Road to Hell* no aparecerá hasta entrado 2006. Al parecer, este retraso se debe a los malos resultados a cosechado este año por la distribuidora Atari con juegos como *Driv3r* o *Terminator 3: The Redemption*.



Emulando a Arnie

Puntosoft publicará en el segundo trimestre de este año Bet on Soldier, un juego de acción post-apocalíptica en primera persona inspirado en Perseguido (el film de Schwarzenegger) y orientado al modo multijugador. El jugador participará en una sucesión de duelos a muerte contra varios soldados de elite armados hasta los dientes.

ZONA Ω

PC CONFICENTIAL

O. GARCIA

Que viene el lobo

De momento, sólo son las orejas lo que asoma, pero suficiente para que los aldeanos pongan el grito en el cielo. El lobo americano, conocido por su infinita voracidad, ha venido a engullir al simpático cerdito gabacho. EA quiere comerse a Ubisoft.

Electronic Arts ha adquirido el 20% de las acciones de la compañía parisina. No han faltado voces de alarma que hablan de monopolios, pensamiento único y el fin de la creatividad. En fin, lo de siempre. Mientras, los rumores se disparan. Ubisoft parece mover ficha pidiendo el apoyo del gobierno francés y buscando compañeros de viaje.

A día de hoy, el suspense continúa. La familia Guillemot, principal accionista de Ubisoft, habla y habla del tema con los americanos, pero de momento en ningún lado del Atlántico sueltan prenda. Por el camino, eso sí, las acciones de Ubisoft se han revalorizado en más de un 50%.

Que si te compro, que si me vendo. A quién le importa. No hablamos de juegos. Hablamos de empresas. De dinero. De cientos de millones de euros. ¿A qué viene asustarse? ¿Monopolios? ¿Falta de creatividad? ¿Un mundo gobernado por ejecutivos sin escrúpulos? Venga hombre, que estos lobos ya hace tiempo que rondan por aquí.

Larga vida a Firaxis

Take Two ha llegado a un acuerdo para distribuir los futuros títulos de Firaxis Games. Esta última empresa es la responsable de juegos de estrategia clásicos como *Civilization III* o *Alpha Centaury*. Susan Lewis, de Take Two, ha declarado que para su compañía "será un placer trabajar con profesionales con semejante historial". El primer fruto de esta colaboración será la salida al mercado de la cuarta entrega de la saga *Civilization*.



Pinchazos comerciales como *Invisible War* han contribuido al cierre de Firaxis.

Firaxis es la compañía capitaneada por el veterano Sid Meier.

Sin tormenta

La desarrolladora Ion Stom ha dejado de existir. Eidos Interactive ha decidido cerrar el estudio fundado en 1996 por John Romero para centrar sus recursos en el resto de sus compañías de desarrollo. Se trata de la crónica de una muerte anunciada, ya que varios pesos pesados de la compañía (incluido Warren Spector) la habían abandonado en los últimos meses. Han sido nueve años de historia que dejan un juego para el recuerdo: el primer *Deus Ex*.

Ubisoft contará cuentos

La compañía francesa Ubisoft ha llegado a un acuerdo con la productora de dibujos animados DIC Entertainment para explotar la licencia de *Trollz*. Esta serie infantil de animación la protagoniza un grupo de amigas adolescentes que viven en un mundo de fantasía lleno de gnomos, ogros y dragones. La primera entrega de *Trollz* llegará a la pantalla del PC poco antes de las próximas navidades.



***Trollz* irá orientado al público femenino. ¡Venga, chicas, que el PC no muerde!**

Los más vendidos

España apuesta por el producto a buen precio, es un hecho. Mientras *Half-Life 2* triunfa allende los mares, lo que más se juega aquí es la tercera entrega de la saga *Imperivm*, todo un fenómeno de ventas que no remite. También *PC Fútbol* resiste el paso de las semanas. Por su parte, *Los Sims 2* sigue cotizando muy al alza en todo el globo y el nombre de *PC Fútbol* se hace notar.

ESPAÑA

1. Imperivm III: Las grandes batallas...
2. Los Sims 2
3. PC Fútbol 2005
4. Alejandro Magno
5. Imperivm II: La conquista de Hispania
6. Half-Life 2
7. El Señor de los Anillos: La batalla...
8. Patrician III: El imperio de los mares
9. Commandos Saga
10. Tom Clancy's Ghost Recon

ESTADOS UNIDOS

1. Half-Life 2
2. Los Sims 2
3. World of Warcraft
4. El Señor de los Anillos: La batalla...
5. Rollercoaster Tycoon 3
6. Los Sims: Deluxe
7. Call of Duty
8. Zoo Tycoon 2
9. Halo: Combat Evolved
10. Microsoft Flight Simulator 2004

REINO UNIDO

1. Football Manager 2005
2. Half-Life 2
3. Los Sims 2
4. El Señor de los Anillos: La batalla...
5. Rome: Total War
6. Rollercoaster Tycoon 3
7. Medal of Honor: Pacific Assault
8. Vampire – The Masquerade: Bloodlines
9. Doom 3
10. Far Cry

Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de enero.

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de febrero. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

ACCIÓN



CONSTANTINE
Editor: Proein
Precio: 44,95 €
Puntuación: 7
www.constantinegame.com



DEMON STONE
Editor: Atari
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6
www.atari.com/demonstone



GTA: VICE CITY
Editor: Take Two
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
www.rockstargames.com/vicecity/pc



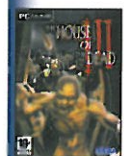
IRON STORM + CORSARIOS GOLD
Editor: Virgin Play
Precio: 14,95 €
Puntuación: 6,5



JOINT OPERATIONS: ESCALATION
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.jointopsthegame.com



PAINKILLER: BLACK EDITION
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: 8
www.painkillergame.com



THE HOUSE OF THE DEAD III
Editor: Atari
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.sega-europe.com

ESTRATEGIA



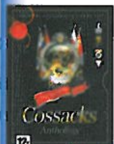
AMERICAN CONQUEST
Editor: Zeta Games
Precio: 14,95 €
Puntuación: 6,5
www.americanconquest.de



ARMIES OF EXIGO
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95
Puntuación: 8,5
www.eagames.com



BLITZKRIEG
Editor: Zeta Games
Precio: 14,95 €
Puntuación: 7
www.blitzkrieg.de



COSSACKS ANTHOLOGY
Editor: Zeta Games
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.cossacks.com



FIRE CAPTAIN
Editor: Atari
Precio: 19,99 €
Puntuación: 7
www.montecristogames.com



HEARTS OF IRON II
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.paradoxplaza.com



IMMORTAL CITIES: LOS NIÑOS DEL NILO
Editor: Atari
Precio: 36,95 €
Puntuación: 6
www.immortalcities.com



PACK STRATEGY
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7

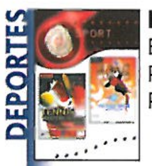


PLAYBOY: THE MANSION
Editor: UbiSoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.playhef.com



STRENGTH & HONOUR
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: 6
www.ezgame.com/SNH

DEPORTES



PACK SPORT
Editor: Virgin Play
Precio: 14,95 €
Puntuación: 6,5



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 7
www.uefachampionsleaguegame.ea.com

CARRERAS



MIDNIGHT CLUB II
Editor: Take Two
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.rockstargames.com/midnightclub2

ROL



BLADE & SWORD
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 29,95 €
Puntuación: 5
www.whiptailinteractive.com



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Editor: LucasArts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 9
www.lucasarts.com



GOTHIC II
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.piranha-bytes.com

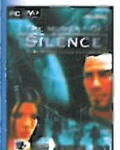
AVENTURAS



POST MORTEM + CURSE + DRACULA 2
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6



SYBERIA: EDITION COLLECTOR
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7,5

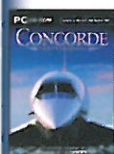


THE MOMENT OF SILENCE
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.themomentofsilence.com

SIMULACIÓN



727 PROFESSIONAL
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.justflight.com



CONCORDE PROFESSIONAL
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.justflight.com



DC9-30 PROFESSIONAL
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.justflight.com



X²: LA AMENAZA
Editor: LudisGames
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.enlight.com/x2

ONLINE



CITY OF HEROES
Editor: Friendware
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
www.cityofheroes.com



WORLD OF WARCRAFT
Editor: Vivendi Universal
Precio: 44,99 €
Puntuación: N/D
www.worldofwarcraft.com

Puedes viajar al neolítico y recorrer gélidos bosques en busca de la cena, desplegar tropas en Normandía y **comenzar la reconquista de Europa**, atravesar los Alpes a lomos de tus elefantes **o** incluso **encargarte de la destrucción de Cartago**. La estrategia histórica, **el subgénero que mezcla libros de texto con diversión** interactiva píxel a píxel, goza de una salud de hierro.

JUEGOS QUE HARÁN HISTORIA

El matrimonio entre historia y videojuegos

X. PITA

¿Se te ocurre un personaje que represente mejor la maldad que Adolf Hitler? A nosotros no, y a los desarrolladores de videojuegos parece que tampoco. Tal vez ésa sea una de las razones por las que la estrategia virtual lleva ya unos cuantos años buscando inspiración en los libros de historia. Y es que el pasado, las aulas universitarias y la memoria albergan en su interior el mejor de los escenarios posibles. Piensa en la Roma clásica, una época lo suficientemente atractiva como para que su conversión a mundo virtual sea creíble y no motivo de chiste.

Conscientes de que el matrimonio entre Historia y videojuegos no derivará en divorcio, los diseñadores siguen insistiendo en la fórmula. Basta con mirar la lista de juegos más vendida para PC: entre los diez primeros, casi siempre encontrarás al menos un par inspirados directamente en acontecimientos históricos. Ahí están las batallas de un *Imperivm III* o las hazañas bélicas del líder militar por excelencia en *Alejandro Magno*. Pero aún llama más la atención la gran cantidad de juegos de estrategia histórica que están ahora en desarrollo.



REGRESO AL FUTURO

Con *Age of Empire III* a la cabeza, parece indudable que este subgénero goza de una excelente salud. El presente está asegurado, sirva como ejemplo este primer número de *PC Life*, en el que ofrecemos amplios artículos de unos cuantos títulos de aparición inminente (*Imperial Glory*, *Cossacks II*, *Empire Earth 2*...).

De cara al futuro, hay un poco de todo. Desde continuaciones de sagas con solera, como el mencionado *AoEIII*, a juegos que nos brindan de nuevo la posibilidad de combatir en la guerra fraticida que asoló Estados Unidos a mediados del XIX o el conflicto napoleónico que sumió a Europa en la miseria. Por no hablar de la Segunda Guerra Mundial, la época que ha conocido mayor número de recreaciones en forma de píxel. Y la cosa no va a menos, como demuestran los juegos que aparecen en las dos últimas páginas de este reportaje.

La historia funciona, está claro. Y puede que la esencia del género siga siendo la de siempre (recrear con la mayor fidelidad posible una época histórica determinada), pero el paso de los años y la mejora de la tecnología no han hecho sino aumentar sus posibilidades. Adaptados ya a la tercera dimensión, los juegos de estrategia de corte histórico se han convertido en la mejor opción para vivir el pasado en primera persona. Al menos, hasta que a la ciencia le dé por demostrar lo contrario. Por haber, hay hasta profesores norteamericanos, como el catedrático Edward Vince, que los utilizan para impartir clases y enseñar a la concurrencia conceptos como la masonería o las armas de asedio. Quién sabe, a lo mejor dentro de unos años se impartirán clases en nuestros institutos a ritmo de juegos como *Age of Empires*. Pero ésa es otra historia. Por lo pronto, esto es lo que te vas a encontrar.

DESARROLLADOR: Ensemble Studios • DISPONIBLE: Finales 2005

AGE OF EMPIRES III

La edad de la excelencia





El sistema de combate será una de las características más innovadoras.

Respeto. La palabra le va como anillo al dedo a una saga, *Age of Empires*, que se ha convertido en gran referencia por méritos propios. Las cifras, como suele ocurrir en estos casos, ponen a cada uno en su sitio. Asómbrate: el niño mimado de Ensemble y Microsoft ha vendido la astronómica cantidad de 16 millones de copias. Por supuesto, un éxito semejante es siempre sinónimo de secuela en camino. Y ha llegado. *Age of Empires III* ya casi está aquí.

En busca del Nuevo Mundo

La saga es un todo. Ésa es la premisa básica que Ensemble ha adoptado a la hora de diseñar la tercera parte de la saga *Age of Empires*. Y así lo explican Greg Street, diseñador jefe de *AoEIII*: "El juego comienza allá donde terminaba *Age of Kings*. Es decir, la civilización que manejabas está ahora intentando establecerse más allá de los mares". Puntualizando, que el juego abarcará una generosa porción de años, los que van desde 1500 a 1800. Así las cosas, de lo que se tratará, básicamente, es de explorar nuevos territorios y establecer allí asentamientos para tu gente.



La exploración del terriotorio será de vital importancia para conseguir nuevos materiales.


Los desarrolladores aseguran que los gráficos serán de lo mejorcito.


Un nuevo concepto será la interacción entre madre patria y colonias.

El juego comienza donde terminaba *Age of Kings*: tu civilización intenta ahora establecerse más allá de los mares


Como es lógico, la investigación de nuevas tecnologías resultará decisiva.

¿Las naciones en liza? Ocho. En el momento de escribir este texto, sólo tres de ellas han sido anunciadas oficialmente: españoles, británicos y franceses. Los rumores señalan como candidatos a los alemanes, holandeses, suecos, escoceses y portugueses.

Obviamente, cada una de las naciones tendrá sus ventajas e inconvenientes. Deja que te pongamos un ejemplo: en caso de que escogas manejar a los españoles, tendrás acceso automáticamente a una armada considerable y todos los suministros importados desde la madre patria. De hecho, el concepto de madre patria es una de las grandes novedades del juego. "Representa la ciudad en Europa de la que provienes", declara Greg Street. Y añade: "Cuanto más poder tengas en las colonias, más poder e influencia tendrás en el Viejo Continente".

Caramelo para los ojos

Pero no sólo este concepto o el sistema de combate (del que apenas han trascendido detalles pero que ya ha sido calificado desde Ensemble como "revolucionario") separarán a este juego de otros de similares características. Los desarrolladores han dado una importancia capital al aspecto gráfico. Es más, no se cortan a la hora de afirmar que el juego contará con los escenarios más detallados jamás visto en un juego de estrategia. "Llevaremos los gráficos hacia un nuevo nivel", declara Street.

Aunque el apartado multijugador, con una idea tan básica como la de conseguir tu territorio y expulsar de él al enemigo, sugiere horas de diversión, es en la campaña donde Ensemble ha puesto especial empeño. *AoEIII* irá hilvanando una historia dividida en tres actos claramente diferenciados. Manejando a varias generaciones de una familia escocesa, serás testigo del crecimiento y evolución de un país, desde la colonización a la Guerra Civil, del caballo al ferrocarril. De nuevo, la ambición y la seriedad a la hora de documentarse y recrear una época parecen los grandes argumentos de Ensemble.

Conscientes de que un juego basado en la colonización del Nuevo Mundo debe contar con un importante componente de exploración, los desarrolladores se han empeñado en sacar al jugador de los límites de su ciudad. Viajar a lo largo y ancho del mundo de *Age of Empires III* no es viajar por un mundo vacío. Más bien todo lo contrario. El universo vivo del juego estará poblado por nativos, lo que te proporcionará, por ejemplo, más recursos. Y te brindará también la posibilidad de cerrar alianzas con ellos. El objetivo es claro: una buena relación con tus vecinos te permitirá establecer rutas de comercio seguras o ganar acceso a nuevas formas de defensa y ataque. Básicamente, se podría resumir la futura mecánica del juego con un sencillo "coloniza mejor que tus rivales".

Con nuevas ideas como la interrelación entre colonias y metrópoli o el sistema de combate, la misma seriedad a la hora de documentar los acontencimientos y tecnologías, lo potente del motor gráfico y la experiencia acumulada todos estos años por Ensemble, *Age of Empires III* está llamado a convertirse, de nuevo, en todo un referente. Si no, al tiempo.

ENTREVISTA CON GREG STREET, DISEÑADOR JEFE DE *AGE OF EMPIRES III*

"AoEIII REVOLUCIONARÁ EL GÉNERO"

PC LIFE: ¿Qué conclusiones sacásteis del desarrollo de *Age of Mythology?*
GREGG STREET: Muchas. De hecho, estamos aprovechando gran parte de las ideas utilizadas entonces. El ejemplo más importante es que en *AoM*, a través de los asentamientos, ya invitábamos al jugador a ir más allá de la seguridad de sus ciudades y explorar el mapa. Es una idea que sobrevive en este juego.



PCL: ¿Será esta entrega tan importante para el género como las anteriores?
G.S.: Independientemente de los gráficos, creo que *AoEIII* revolucionará el género por la idea de la interacción entre colonias y madre patria. Las decisiones que tomes en una partida influirán decisivamente en partidas futuras. Creo que es un concepto nuevo muy importante y que los juegos de estrategia en tiempo real no podrán ignorar fácilmente.

PCL: ¿Cuándo estará listo el juego?
G.S.: Actualmente, ya conocemos todas las características del juego, conocemos todo su contenido y estamos puliendo detalles. Es decir, que estamos muy cerca.

DESARROLLADOR: Exortus • DISPONIBLE: Por determinar

AMERICA II

Cuestión de moral

¿Qué dirías si en un juego de estrategia pudieses enviar prostitutas al asentamiento enemigo para distraer a tus rivales y así realizar un ataque que te asegure generosas dosis de devastación? No, no nos hemos vuelto locos, porque algo así ya casi es posible. Lo será en *America II*, secuela de un juego de discreto éxito.

Situado en el Salvaje Oeste, el título de Exortus te permitirá viajar a una época tan salvaje que dará gusto. Tú eliges si vas a manejar a mexicanos, apaches, comanches, americanos, forajidos o mineros, cada uno con sus propias características, algunas tan delirantes como la mencionada más arriba y otras más normalitas, como la capacidad de los mexicanos para construir vagones blindados.

La jugada se completa con gráficos a la altura de las circunstancias, o eso prometen los desarrolladores, empeñados como están en crear un mundo creíble. Para ello han dotado a cada bando de una considerable cantidad de unidades, 15 por cabeza, y un sistema económico propio. La idea no es tan descabellada, sobre todo si tenemos en cuenta que lo que se pretende recrear en *America II* es el día a día de una nación habitada por un puñado de seres humanos completamente difentes.



DESARROLLADOR: GMX Media • DISPONIBLE: Por determinar

NAPOLEÓN

Éste sí que sabe

Ya echábamos de menos las épicas hazañas del viejo Napoleón. Puedes llamarnos lo que quieras, pero nosotros nos lo pasamos pipa jugando a aquel *Waterloo: Napoleon's Last Battle* y sentimos devoción por el general gabacho. Este juego abarca una porción de años muy breve, concretamente, desde 1803 hasta 1812. Tomando como referencia los grandes juegos de estrategia que hacen alarde de motor gráfico, *Napoleón* promete recrear con todo lujo de detalles batallas en las que más de 200 unidades se tirarán los trastos a la cabeza. Ahí es nada.

Completa la jugada una cámara dinámica que te permitirá seguir la acción con todo lujo de detalles, efectos de corte realista para que la simulación de las armas y maniobras militares sea un calco de la realidad y una coherencia física que quita el hipo. Un ejemplo: los desarrolladores aseguran que el viento tendrá efecto en la trayectoria de las balas. Imagínate qué quebraderos de cabeza puede traer algo así cuando mandes disparar a un centenar de tipos armados con un mosquete.



DESARROLLADOR: Walker Boys Studio • DISPONIBLE: Por determinar

CIVIL WAR: WAR BETWEEN THE STATES



Munición sin límites

El de la Guerra Civil Americana es un escenario que, al menos en los últimos años, había pasado desapercibido en el mundo del PC. Puede que se deba a barreras culturales o a que el conflicto en sí no parecía tener atractivo suficiente. Los miembros de Walker Boys Studio parecen dispuestos a demostrar que esa guerra entre azules y grises puede dar mucho de sí. Por eso se sacan de la manga un juego que te permitirá, entre otras cosas, recrear siete grandes batallas o entregarte a los placeres de un modo de juego, el *deathmatch*, que no ha sido muy explotado hasta ahora en el género de la estrategia. ¿Te imaginas el grado de diversión que se puede obtener de una partida así, con dos bandos batiéndose el cobre sin límites de munición y sin reglas de ningún tipo? Pues eso.

7372

1-Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible. 2-Envía **COLOR26** (espacio) código de la imagen al **7372**

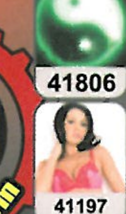
EJ: **COLOR26 41564**

>> O LLAMA AL: **806 41 69 47**

>> PODRÁS PEDIR UNA IMAGEN PARA TÍ O PARA QUIEN TÚ QUIERAS <<



Animaciones






















41806 · 41564 · 41565 · 41585 · 41586 · 41587 · 39039 · ANIM156
41197 · 41421 · ANIM153 · 41090 · 41091 · 41112 · 41096 · 41095
37837 · 41196 · 41341 · 41342 · 41343 · 40062
ANIM127 · 42093 · 42092 · 42026 · 41999 · 41807
ANIM195 · 41771 · 41384 · 39930 · ANIM209 · ANIM120
ANIM180 · 41803 · 41772 · 37187 · 37243 · ANIM129
39933 · 40352 · 37615 · 42025 · 37289 · 39936

Imágenes estáticas


















40967 · 36244 · 36272 · 36236 · 36245 · 35530
36644 · 37236 · 37541 · 37545 · 35923 · 35427
36897 · 37132 · 37131 · 35540 · 39038 · 36354
35955 · 36232 · 36213 · 36621 · 36525 · 36526
37211 · 35497 · 36170 · 35795 · 37201 · 37674

POLIFÓNICAS

1. Comprueba que tu móvil es compatible
2. Envía un sms al 7372 con la clave po5 (espacio) y el código
3. También por teléfono al 806 416 947

EJ. SMS: po5 85069

Si quieres otra polifónica que no ves aquí envía po5 mas un espacio y una palabra que la identifique (cantante, título...) al 7372

TOP

85069	Antes muerta que sencilla
85103	Baila morena
85121	Bootsy bootsy boom
85033	Nada valgo sin tu amor
85090	Tu no tienes alma
85089	Llevo tu voz
85119	Búscate un hombre q t quiera
84942	Con la luna llena
85085	Por qué no somos amigos
85086	Sopa fría

NOVEDADES

85161	Perdóname
85160	Over and over
85159	Penny & me
85158	Volverte a ver
85157	Hacerte olvidar
85156	Get right
85155	Tumble and fall
85154	Quiero saber
85153	Dale don más duro
85152	Asesina

ESPAÑOLAS

84826	Dale don dale
82652	Fiesta Pagana
84997	Valio la pena
84428	Asturias
82935	Noches de bohemia
84760	Obsesion
84993	Precisamente ahora
85031	No soy un Bastritboy
84942	Con la luna llena
84920	Pastillas de freno
84904	Hablando en plata
85033	Nada valgo sin tu amor
84642	Angel malherido
83849	Molinos de viento
85021	Al carajo
84267	Buleria
84216	La costa del silencio
82380	Dame Veneno
84791	La rueca
84918	Camina y ven
82886	Ni más, ni menos
82247	Cannabis
82364	Chiquilla
84996	Ella
84744	Malo
84090	Tengo

CINE-TELEVISIÓN

80143	La Pantera rosa
80096	Pulp Fiction
80131	Buffy Cazavampiros
80108	Benny Hill
80044	Rocky
80125	Mortal Kombat
84724	El bueno, el malo y el feo
84207	El Padrino
84759	Gladiator
84437	Shin Chan
83834	La abeja maya
80174	Expediente X
80074	El equipo A
84433	Nos vamos a la cama
80065	Friends
80048	El coche fantastico
80091	20th Century Fox
80014	James Bond
83658	Star Wars
80043	The Terminator
84937	Kill Bill - Silbido
84823	Harry Potter
83884	El principe de Bel air
80285	Charlie´s Angels
80024	The Matrix
84231	Bar coyote
80023	Austin Powers
80249	Futurama
84936	Kill Bill
80194	Dirty Dancing Time of Life
83837	Cocacola
83648	La familia Munster
84692	Rasca y pica
80238	Indiana Jones
80195	Angel
80051	Top Gun
83835	Star Wars
83866	Bajo del mar
80082	La Pantera Rosa
80336	MacGyver
83836	Heidi
84560	Curro Jimenez
84206	Moon river
84434	Estas despedido
84660	SWAT - Hombres de Harrelson
84066	Psicosis
84696	7 vidas
80498	El fantasma de la opera
82054	Ain´t no mountain high enough
84695	Shrek
84268	Embrujadas
83838	Negrito del Colacao
84233	La historia interminble
84266	May it be
80762	Casablanca
80884	Aquarius
80095	South Park
83901	Zorba el griego
80083	Looney Tunes
80270	Forest Gump
80729	Conan the Barbarian
80114	Armageddon
80313	Urgencias
80212	Tiburon
80296	Star Trek - The Next Generation
80434	Bonanza
80118	Harry´s Wonderous
83645	El Superagente 86
84029	Cantina
80172	Hawaii Five-O
83850	Las Tapitas
80404	Alf
80704	Eduardo Manostijeras

POP-ROCK

84943	Accidentally-Shrek2
84953	Angel
84959	Amerika
84961	Lose my breath
84960	Wishing on a star
84958	Magalenha
84957	Hopelessly devoted to you
84963	Leaving New york
84962	She will be loved
84964	Escucha atento
84951	Radio
84949	California
84938	Say hello wave goodbye
84944	Universal prayer
84935	Dry your eyes
84934	Satellite of love
84933	Mein teil
84931	Flap your wings
84929	Stupidisco
84928	Thunderbirds
84927	Girls
84926	Despre tine
84925	First of the gang to die
84924	How come
84923	Happy ending
84922	Sick and tired
84890	All together now 2004
84886	Ding dong song
84891	Laura
84885	Sunny
84879	Man for all season
84878	Road trippin
84877	Rape me
84876	Lithium
84875	Lady Marmalade
84874	Breaking the girl
84873	About a girl
84553	Hey mama
84204	In the shadows
83867	In the army now
83662	Crazy in love
83584	Bring me to life
80726	No woman no cry
80062	In The End
80239	Final Countdown
83918	Where is the love

DISCO-TECNO

84680	Dragostea din tei
84203	Dos gardenias
84226	Cafe del mar
80093	Equador
80056	Insomnia
83814	Satisfaction
84201	Voglio vederti danzare
84776	Stripped
83228	Samba Adagio
80642	Enjoy the silence
81664	Children
84605	Shin chan dance
80067	Belissima
84263	Traffic
84572	Infected
83675	Flight 673
80041	Heaven
83661	Axel F 2003
83786	Desenchantee
84787	Beso en la boca
84926	Despre tine
83580	Weekend
83863	Fallin high
84907	Giulia
81684	Mundian to bach ke

JUEGOS JAVA

* Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.

Envía un sms al 7372 con la clave CONSOLA7 (espacio) y el código del juego.

EJ. CONSOLA7 1555



PAMELAANDERSON



TRAGACOCOS



SOLITAIRE




DRIV3R

STRIP POKER I Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V	1267
PRINCE OF PERSIA	1005
SIBERIAN STRIKE Y-D2-D4-D3-E2-B-Z-A-F2-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-Z2-S-S2-T-I2-X2	1011
FATAL FORCE	1832
CARLOS SAINZ D2-D4-D3-E2-A-F2-B-C-F-F4-G-H-I-Z-K-M-N-Ñ-P-E-O-Q-U-Z2-S-G2	1600
BLADE TRINITY	1232

NOKIA: A= 3100 • A3= 5140 • A4= 6810 • A5= 6820 • A6= 7200 • A7= 7600 • A8= 7610 • B= 3300 • C= 3410 • D= 3510 • E= 3510i • F= 3650 • F2= 3200 • F4= 3660 • G= 5100 • H= 6100 • H3= 6200 • H3= 6200 • I= 6220 • J= 6310i • K= 6610 • K2= 6610i • L= 6650 • M= 6800 • N= 7210 • Ñ= 7250 • O= 7250i • U= N-Gage • U2= n-gage qd • P= 7650 • Q= 8910i • Z= 6600 • Z4= 6310 • **LG:** A2= g5300i • B2= g5400 • C2= g7100 • **MOTOROLA:** D2= v300 • D3= v525 • D4= v500 • D6= v400 • E2= v600 • E3= v60i • E4= v66i • Q2= c370 • Q3= c450 • W7= c650 • Y= t720 • Y3= c550 • Y4= e380 • Y5= t720i • **SHARP:** G2= gx20 • G3= gx30 • S= gx10 • S2= gx15 • **SIEMENS:** H2= mc60 • I2= mt50 • R= c55 • T= m50 • T2= m55 • T3= a60 • T4= m46 • T5= m65 • V3= sx1 • W= s55 • W2= sl55 • W3= c60 • W6= c65 • W8= cx65 • **ALCATEL:** O2= 735i • **SONYERICSSON:** V= p800 • V8= p900 • X= t610 • X2= z600 • X3= t618 • X4= t630 • X5= z1010 • X6= k700i • **SAMSUNG=** V2= s300 • V4= sgh-e700 • V5= x100 • V6= x400 • V7= c100 • V9= sgh-e710 • W4= shg-e700 • W5= sgh-s100 • X7= z105 • **PANASONIC:** Y2= x60 • **SAGEM:** Z2= my-v65 • Z3= my-v55 • Z5= my-v75





DESARROLLADOR: 1C • DISPONIBLE: Finales 2005

WARTIME COMMAND: BATTLE FOR EUROPE 1939-1945

Berlín puede esperar



Los creadores de *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* están trabajando en este *Wartime Command*. Se trata de un juego ambicioso en el que se pretende, ni más ni menos, cubrir todo el curso de la Segunda Guerra Mundial. Según los desarrolladores, la caída de Polonia, el Día D o la toma de Berlín nunca antes han sido tan fielmente reconstruidos. Los datos ponen la piel de gallina. Los jugadores podrán manejar hasta cien unidades diferentes en lo que dura la campaña, que será de un realismo que roza lo enfermizo. Así, existirán una serie de atributos (en concreto, 36) que determinaran la forma de comparterse de tus soldados en el campo de batalla.



DESARROLLADOR: Nival Interactive • DISPONIBLE: Primavera 2005

BLITZKRIEG II

Secuela relámpago

Promete corregir los escasos defectos del primer *Blitzkrieg* aportando de paso partidas mucho más dinámicas. Por lo demás, *Blitzkrieg II* no será muy diferente a la primera parte. Esto es, batallas reales, personalidades militares de renombre con las que jugar y libertad a la hora de pedir refuerzos o elegir misión. Las unidades ganarán experiencia a medida que combatan. Ojo a los escenarios, porque Nival promete que todos y cada uno de los objetos presentes en el mapa serán destruibles.

DESARROLLADOR: DTF Games • DISPONIBLE: Finales 2005

STALINGRAD

La última trinchera

El título del juego ya lo dice todo: participarás en la batalla clave del frente ruso, entre julio del 42 y junio del 43. Podrás manejar al ejército alemán para después hacer lo propio con el ruso en una campaña que constará de 36 misiones. Por el camino, lo que se acostumbra en este tipo de juegos: 150 unidades diferentes y un sistema de juego completamente equilibrado. Los desarrolladores han construido los escenarios guiándose por mapas tácticos y fotografías aéreas tomadas en el transcurso de la guerra.



CLÁSICOS DEL GÉNERO

Nada sería lo mismo sin ellos. La estrategia histórica moderna es un resultado directo de lo que este puñado de juegos, intrépidos pioneros en esto de convertir nuestra memoria histórica en estrategias, facciones y píxeles, hicieron en el pasado. De hecho, seguimos jugando hoy en día a modernos títulos en 3D que muestran lo que estos clásicos ya mostraron hace unos cuantos años. En nuestra lista de esenciales, hay un poco de todo, desde sagas que demostraron la vigencia del sistema de turnos a exhibiciones de espectacularidad adrenalínica y capacidad tecnológica.

SAGA CIVILIZATION

Un clásico que resulta tan jugable hoy como en el momento de su aparición. Elevó a categoría de obra mestra las palabras estrategia y turnos. Una saga de las que nacen una vez en la vida.



SAGA AGE OF EMPIRES

Lo que hizo *Civilization* con la estrategia por turnos, lo hizo *Age of Empires* por el tiempo real. Accesible, ambicioso y terriblemente divertido. Cualidades que también lo hicieron triunfar en su vertiente multijugador.



DESARROLLADOR: Stormregion • **DISPONIBLE:** Por determinar

CODENAME PANZERS: PHASE TWO

Guionistas blindados

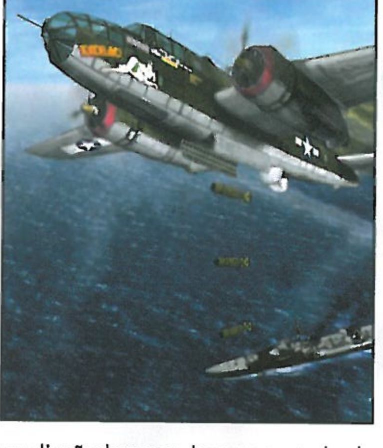


Lo primero que nos ha llamado la atención de este juego es su guión. Y es que los desarrolladores de Stormregion se han tomado muy en serio eso de crear un libreto a la altura de las circunstancias. Es por ello que han contratado a varios guionistas televisivos, veteranos de series como *Buffy la cazavampiros*. Por lo demás, puedes aplicar a *Phase Two* todo lo dicho para su predecesor, con el que comparte la apuesta por un tipo de partida seria y con escenarios y vehículos reales. Incluirá editor.

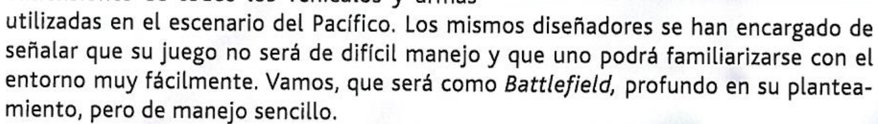
DESARROLLADOR: Lesta Studio • **DISPONIBLE:** Invierno 2005

PACIFIC STORM

Tormenta perfecta



Ya lo dejan claro sus desarrolladores desde el principio: *Pacific Storm* no es un ETR al uso. Más bien es una simulación de juego de estrategia de toda la vida, con *wargame* y simulador. Así las cosas, lo que uno se encontrará aquí será una recreación en tres dimensiones de todos los vehículos y armas utilizadas en el escenario del Pacífico. Los mismos diseñadores se han encargado de señalar que su juego no será de difícil manejo y que uno podrá familiarizarse con el entorno muy fácilmente. Vamos, que será como *Battlefield*, profundo en su planteamiento, pero de manejo sencillo.



JUEGOS EN LA RECÁMARA

No está todos los que son, pero sí son todos los que están. Todavía quedan un buen puñado de juegos de estrategia histórica entre bastidores, aunque apenas se dispone de información sobre ellos.

CIVILIZATION 4



Siquiera ha aparecido una triste captura del juego y toda la prensa especializada nos hemos hecho eco del anuncio. La saga inaugurada por Sid Meier vuelve por sus fueros.

ANNO 3



Tercera parte de una saga que va creciendo en adeptos a medida que pasa el tiempo. Retoma la acción donde la dejó su predecesor y supone el salto de la franquicia a las 3D.

HEART OF EMPIRE: ROME

Los *tycoon* llegan a Roma. ¿Te imaginas lo que es construir acueductos y gestionar el Circo Maximo? Pues ahora vas a poder.

1944: BATTLE FOR THE BULGE



Aspecto simular a *Blitzkrieg* o *Sudden Strike* para otro completo juego de estrategia en tiempo real situado en la Segunda Guerra Mundial.

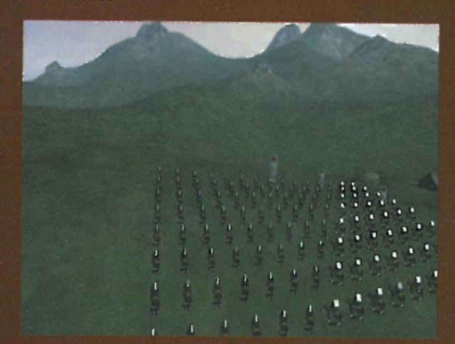
WAR LEADERS: WORLD WAR II



Se dejará completa libertad al jugador y podremos retocar cualquier detalle, desde la diplomacia hasta la investigación de nuevas tecnologías.

SERIE TOTAL WAR

Shogun, el primero de la serie, mezclaba los turnos con el tiempo real, algo que aún se aprecia en la última entrega: *Rome*. Clásico moderno que consiguió convencer en sus dos vertientes.



EUROPA UNIVERSALIS

Un juego minoritario que dio el pistoletazo de salida para esos juegos sesudos, muy documentados y que huían de la adrenalina en pos de la partida pausada y de múltiples posibilidades.



PANZER GENERAL

El juego de la Segunda Guerra Mundial que más horas nos ha hecho pasar delante del monitor. Y lo consiguió gracias a un par de argumentos: mecánica relativamente sencilla y partidas muy variadas.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Irrational Games • EDITOR: Vivendi Universal • DISPONIBLE: Abril

SWAT 4

Muy lejos quedan los inicios de la saga *SWAT*, más cercana al género de aventuras que a la acción táctica. ***SWAT 3* nos tuvo pegados al monitor** durante un largo periodo de tiempo, **y ahora llega su sucesor, dispuesto a que la acción** exacta en equipo **no decaiga** ni un instante.

POR S. SÁNCHEZ

Las primeras noticias sobre el proceso de desarrollo de *SWAT 4* se pierden en la noche de los tiempos. Los creadores del juego llevan una larga temporada trabajando sin apenas decir esta boca es mía. Es muy poco lo que ha ido trascendiendo, todo lo más, un puñado de imágenes y el habitual eco de rumores sin confirmar. Por si fuera poco, las imágenes exhibidas daban a entender que el cuarto *SWAT* iba a traicionar el espíritu de la saga apostando por un tipo de acción menos cerebral y pausada.

Cuán engañados nos tenían. Y es que la versión que ha llegado a nuestro poder es un loable tributo a *SWAT 3*. Impregnado de su más pura esencia e incluso capaz de mejorarla. Tanto es así que ya me atrevo a aventurar que *SWAT 4* será todo lo que los seguidores de la saga (especialmente de su anterior título) estaban esperando.

Táctica eficaz

Los responsables de esta joya en bruto son Irrational Games, conocidos por su aportación a la saga *Tribes*. De intentar encontrar un nexo común entre estos dos juegos, sólo hallaríamos el uso del motor de *Unreal*, pero *SWAT 4* lo ha modificado en profundidad para hacer posibles resultados mucho más espectaculares que en el resto de juegos que han utilizado esta herramienta.

Hagamos un alto en el camino para recordar lo que fue *SWAT 3*, porque eso es precisamente lo que será *SWAT 4*. Hablar de *SWAT 3* es referirse a un juego de gran


Tus hombres no abrirán fuego hasta que la amenaza sea inminente.


Las prisas nunca son buenas. Y menos en un juego como éste.





Que te abran la puerta puede depender de un solo clic del ratón.



Deberás retirar todas las armas que encuentres o que dejen caer los sospechosos.



El uso de armas especialmente letales no será recomendable en todas las misiones.

calidad pero que no conectó con todo tipo de públicos. Su estilo de juego estaba destinado a crear escuela, pero muy pocos títulos de acción táctica han ofrecido exactamente lo mismo, ese inapagable equilibrio entre precisión táctica y violencia a gran escala.

Ha hecho falta esperar a este nuevo *SWAT* para que un juego volviera a llevar al extremo las tácticas de asalto policial en espacios cerrados. Sin duda, el realismo va a ser, como lo fue en su día para el anterior *SWAT*, una de sus principales bazas.

La insistencia en su alto grado de precisión táctica puede hacer pensar que se trata de un juego complicado, no apto para neófitos. Esto no resulta del todo cierto: si la serie *SWAT* no convence a todos los fans de *Rainbow Six* es más bien por su ritmo y porque cualquier pequeño error puede costar la vida a uno de tus hombres o un rehén. Para agilizar un poco el juego y simplificar la multitud de órdenes que podrá dar el líder de unidad, *SWAT 4* apuesta por un menú desplegable con diferentes opciones, siempre dependiendo de la dirección en que apunte el líder del grupo.

Más accesible

Para dirigir el resto de la unidad, podrán asignarse órdenes a los otro cuatro miembros por separado o dividirlos en dos subgrupos, el rojo y el azul. De esta forma, podrán repartirse tareas. Mientras un equipo se encarga de cubrir una zona, el otro examina con una minicámara lo que hay tras una puerta para luego irrumpir en la habitación precedidos por el lanzamiento de la habitual granada de gas.

Una gran novedad será el sistema de ventanas que va a incorporar el juego. Dos de ellas, situadas en una esquina, te mostrarán en todo momento lo que ven uno de los miembros del equipo azul y uno del rojo. Cuando lo creas oportuno, podrás ampliar una de las ventanas para asignar a ese subgrupo una orden a distancia. Es decir, que no hace falta que estés presente para ver en todo momento lo que ven los subgrupos y actuar así en consecuencia. Eso abre ante ti un amplio mundo de posibilidades tácticas.

Y eso no es todo, ya que, en las misiones en que dispongas de francotiradores, que son la mayoría, recibirás un oportuno aviso cada vez que éstos vean algo por la mira telescópica. En ese momento, podrás desplegar otra pequeña ventana para ver lo que ellos ven, aunque no asignarles órdenes. Sí será posible, en cambio, asumir el

SECUENCIA DE ENTRADA

Ésta es una de las múltiples variantes del procedimiento a seguir por los SWAT cuando irrumpen en una habitación con la puerta cerrada.

1 Rojo 1 coloca una carga de explosivo en el marco de la puerta mientras los demás se ponen en posición.



2 Tras una cuenta atrás de tres, Rojo 1 activa el explosivo para volar la puerta. Rojo 2 es el primero en entrar.



3 Rojo 2 entra mientras Rojo 1 cubre su entrada. El equipo azul se mantiene a la espera.

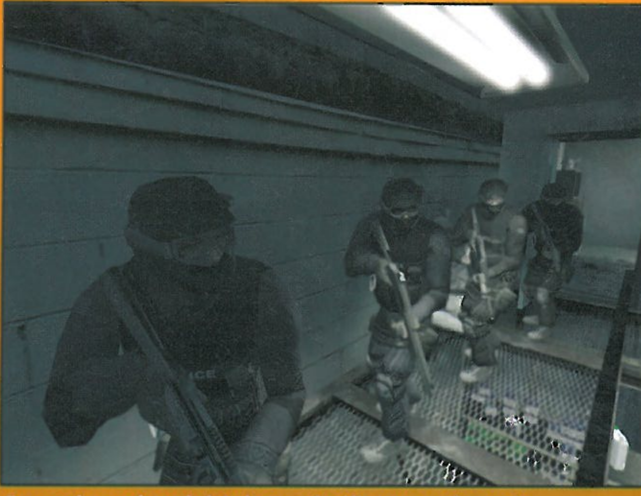


4 Entran en la habitación por el siguiente orden: Rojo 2, Azul 1 y Azul 2. Se procede a la limpieza de la habitación, exigiendo primero por voz y luego por la fuerza la rendición de posibles sospechosos.

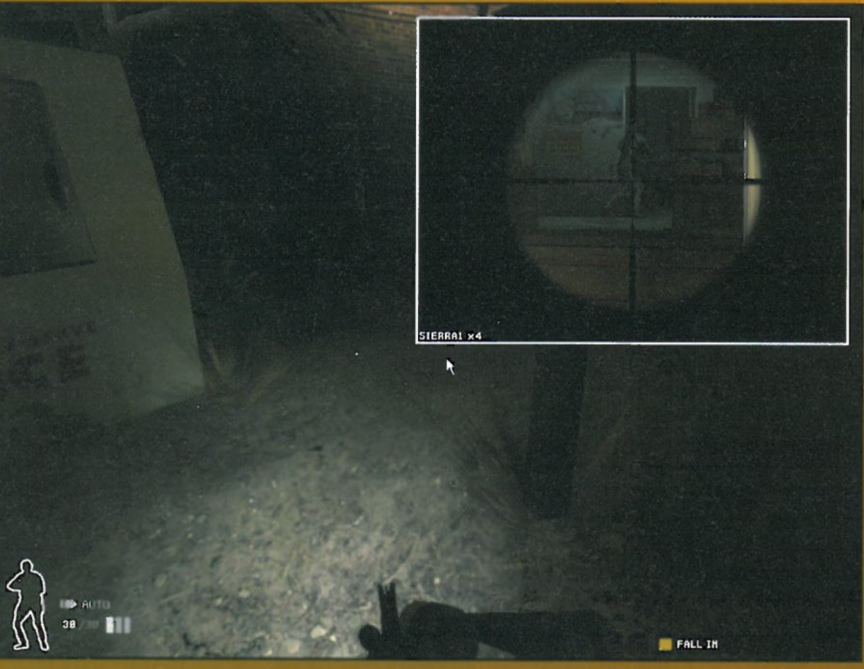




Incluso los rehenes deben ser tratados como sospechosos.



En este juego descubrirás lo que significa correr despacio.



Si lo crees necesario, podrás ponerte en la piel del francotirador y despejar el camino.



El motor de *Unreal*, altamente modificado, dará pie a maravillosos atardeceres.

Dos hombres en el equipo rojo, dos en el azul y un líder para gobernarlos a todos.

control directo del francotirador de turno para realizar tú el disparo.

Equipo de lujo

El juego te permitirá elegir el equipamiento para cada uno de tus hombres antes de cada misión. Incluso será posible elegir el punto de entrada si hay más de uno. Antes de que empiecen las acciones, asistirás a detallados informes. Por supuesto, se te exigirá que tengas en cuenta que eres un policía y no un vulgar mercenario. Es decir, que cuantos menos tiros, mejor. Puestos a disparar (lo sentimos por los jugadores de *Counter Strike*), mejor en la pierna que en la cabeza, ya que se trata de completar las misiones con la menor efusión de sangre posible.

Una gran novedad será el completo sistema de ventanas que va a incorporar el juego

Al final de cada misión, se te otorgará una serie de puntos en función del número de rehenes rescatados, su estado de salud, los enemigos neutralizados y la forma en que lo has hecho, los hombres de tu unidad que hayan sido heridos, las armas que hayas requisado e incluso si has ido notificando todo lo sucedido al equipo que aguarda en el exterior.

Para ayudarte a cumplir con tu deber, se habilitará el botón central del ratón como tecla de acción rápida. Por defecto, este botón te identificará al pulsarlo como policía y exigirá la rendición de los sospechosos. Incluso los rehenes se te podrán poner tontos, aunque vas a disponer de un chorrito de spray de pimienta para que se calmen y obedezcan tus órdenes.

Como sucedía en el anterior *SWAT* , todo aquel que se encuentre en el escenario del crimen debe ser puesto bajo custodia, inmovilizándolo. Es una cuestión de seguridad de la que en teoría deben estar exentos los heridos, los ancianos y los niños.

De momento, no hemos podido probar el modo multijugador. Lo que podemos avanzar al respecto es que contará con modos de combate entre equipos, misiones con VIP y, lo que parece más interesante, la posibilidad de jugar las misiones en modo cooperativo.

Lo esencial

A SEGUIR... Pues eso, a seguir así, que van muy bien. Si fuera por nosotros, mejor que no toquen demasiado lo que ya está hecho, porque poco se puede mejorar lo que ya es excelente.

A MEJORAR... En algunos momentos, la famosa y bien estudiada cobertura de *SWAT 3* hace aguas en la versión que hemos probado de esta nueva entrega.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Pyro Studios • EDITOR: Proein • DISPONIBLE: Mayo

IMPERIAL GLORY

Dicen que **la batalla de Waterloo se perdió** por no vigilar la retaguardia. Pero **tú vas a tener que pensar en mucho más que eso** si quieres llegar a ser alguien en esto de la creación de imperios virtuales. En fin, **nada que no sea cuestión de ponerse**.

Por A. Salas



No cabe duda de que Pyro Studios es la compañía de videojuegos española con mayor proyección internacional. Además, los productos que desarrolla siempre están a un nivel de calidad al menos notable. En los últimos años, la compañía parece orientarse cada vez más hacia el género de acción, como si su dedicación casi exclusiva a la estrategia fuese cosa del pasado. La última entrega de la saga *Commandos* era más dinámica y "activa" que las anteriores, y la próxima ya apostará por la acción pura y dura. Sin embargo, con *Imperial Glory* se han propuesto demostrar que no se les ha olvidado cómo se hace un buen juego de estrategia.

Este título contará con dos partes muy diferenciadas. Por un lado, tendrás un apartado de estrategia por turnos que incluye numerosos elementos de gestión y que se juega sobre un mapa de Europa y norte de África, como si de una partida de *Risk* se tratase. Por el otro, contarás con grandes batallas épicas recreadas con un motor 3D. Sí, lo has adivinado, visto así, es la misma fórmula empleada en la saga *Total War*.

Pese a esta similitud evidente, Pyro no se ha limitado a adaptar la fórmula, sino que ha querido ir mucho más allá, creando algo novedoso con muchas más opciones y nuevas características. *Imperial Glory* nos trasladará a una Europa que se encuentra a las puertas del siglo XIX, en una época de grandes imperios e importantes cambios en el continente que no ha sido demasiado tratada en los juegos de estrategia. Y desde luego, nunca de esta forma.

El imperio es tuyo

Podrás escoger uno de estos grandes imperios: Gran Bretaña, Francia, Prusia, Austria y Rusia. Si crees que la experiencia de juego no variará mucho según el país que elijas, estás muy equivocado. Cada uno de ellos dará sus primeros pasos en condiciones de partida muy distintas. Y no sólo a nivel de localización en el mapa, aunque este aspecto influirá mucho en la política a seguir. Por ejemplo, Gran Bretaña no deberá preocuparse apenas por los recursos al principio, pero su condición de isla la obligará a centrarse sobre todo en construir una buena flota si quiere salir adelante. Austria, por su parte, está en una posición geográfica donde tanto puede atacar como ser atacada fácilmente. Se impondrán, pues, las alianzas estratégicas, pero tendrá la ventaja de poder construir unidades básicas a menor coste. Así, cada estado tiene sus propios condicionantes y dispondrá de un número muy variable de recursos y posibilidades.

¿Hemos dicho alianzas? Sí, y es que el apartado diplomático será tan trascenden-


Los edificios, al igual que las unidades, han sido recreados con todo lujo de detalle.


Establecer rutas comerciales será toda una necesidad.

CÓCTEL DE ESTRATEGIA



Tras jugar un poco a *Imperial Glory*, no cuesta mucho adivinar de qué fuentes bebe para inspirarse. Echemos un vistazo a las sagas que ha tomado como referencia.



CIVILIZATION
Posiblemente los chicos de Pyro hayan pensado en la conocida licencia de Sid Meier para desarrollar el sistema de investigación y el árbol de tecnologías.

TOTAL WAR
El sistema de gestión del imperio por turnos, alternado con batallas en tiempo real, es muy parecido al ya visto en toda la línea de títulos de The Creative Assembly.



PATRICIAN
Las batallas navales de esta saga de Ascaron tienen muchos parecidos con las que podremos vivir ahora en Imperial Glory, aunque esta vez en 3D.

tal como el económico o el militar. Como gobernante que serás, vas a disponer de un gran número de opciones de cara al resto de países, ya sean hostiles o amigables. Entre otras muchas opciones, podrás formar una coalición, solicitar una alianza defensiva para que, en caso de ataque, ambos países se defiendan mutuamente, declarar guerras y pedir tratados de paz, comerciar, pedir paso para tus tropas... Vamos, que no va a faltar de nada.

El comercio será otro de los pilares básicos de tu imperio, así que deberás establecer rutas comerciales, tanto terrestres como marítimas, con las que nutrir a tu imperio de recursos. Desde el mapa de gestión también te encargarás de controlar el reclutamiento y manutención de tropas.

Todo bajo control

Una época de constantes cambios como la que cubre el juego ha quedado reflejada en el apartado de investigación de nuevos avances, que cubre campos tan dispares como economía, medicina, agricultura, apartado militar, etc. La evolución de la campaña va estrechamente ligada al árbol tecnológico. O mejor dicho, árboles de tecnología, ya que hay uno por cada era, y no podrás pasar a la siguiente época (mediante un cambio de gobierno que siempre supone el eslabón final de la línea de investigación) hasta que completes todos o casi todos los avances disponibles.

Además, al cambiar el sistema político del imperio, el siguiente árbol incluirá unos avances u otros en función del régimen bajo el que se encuentren. Vaya, que ya te puedes olvidar de investigar el liberalismo si has instaurado una dictadura.

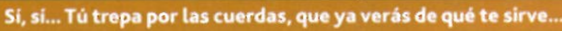
Por otra parte, el descubrimiento de nuevos avances activará ciertas tareas que te otorgarán suculentas bonificaciones si las completas con éxito. Estas tareas pueden incluir objetivos como reunir una cifra determinada de dinero, establecer un número de rutas comerciales o haber entrenado cierto tipo de tropa en el cuartel, entre





En una situación cómo ésta, se impone una alianza estratégica.





Sí, sí... Tú trepa por las cuerdas, que ya verás de qué te sirve...



La caballería juega un papel vital en el apoyo a las tropas de a pie.



"¡La guardia muere, pero no se rinde!", dijeron los franceses.

otros muchos. Una vez realizadas, podrás escoger entre recibir la recompensa al momento o bien guardarla para cuando creas más conveniente. Si se trata, por ejemplo, de obtener un hospital instantáneamente y sin coste alguno en cada una de tus regiones, quizás quieras esperar a conquistar ese par de territorios que te faltan antes de activarla, ¿verdad?

¡Que viene la caballería!

Viendo las imágenes que ilustran este texto, seguro que ya te empiezas a impacientar al ver que no hemos hablado aún de las batallas. Pues bien, allá vamos. Lo primero que debes saber es que todos los ejércitos contarán con tres unidades básicas: infantería, caballería y artillería, aunque cada imperio dispondrá de unidades únicas y especiales dentro de cada categoría. Eso sí, todos los países podrán reclutar algún que otro tipo de unidad de élite, mucho más efectivas en el campo de batalla, aunque antes de tener acceso a ellas deberás investigar los respectivos avances en el árbol de tecnologías.

Lo primero que llama la atención de las batallas es el nivel de detalle de las unidades. Cada una de ellas está perfectamente caracterizada con su uniforme y equipo reglamentario de época. Además, no es que haya una cara diferente para cada soldado, pero sí que hay varios modelos faciales, evitando así esa sensación de estar ante un ejército de clones que se puede percibir en títulos como *Rome: Total War*.

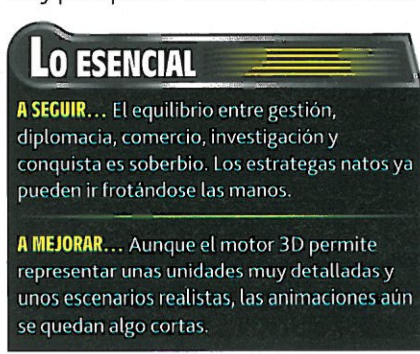
Lo primero que llama la atención de las batallas es el nivel de detalle de las unidades

Este detalle, sumado a otros tantos como que no todos los soldados mueren, sino que algunos quedan heridos y retorciéndose en el suelo, ayuda a dar vida al juego. Vida que se hace patente también en los escenarios, muy ricos en elementos de la naturaleza, variaciones en el terreno o edificios que pueden ser usados para atrincherar a tus hombres, consiguiendo así una clara ventaja estratégica.

El control de las tropas será muy cómodo y sencillo, por lo que hemos visto en la versión en desarrollo, y podrás hacer uso de diversas formaciones de combate. Eso sí, cuando los soldados hagan un asalto con bayoneta, verás como enseguida se pasa de ordenadas formaciones al caos más absoluto.

Así pues, *Imperial Glory* promete interesantes batallas, entre las cuales se podrán jugar algunas históricas, como la de Waterloo, pero no todas se desarrollarán en tierra firme. Las flotas desempeñarán un papel sumamente importante en el desarrollo de la campaña. En tus puertos podrás construir tres tipos de navíos, a cada cual más potente y menos maniobrable. Por si fuera poco, tendrás la opción de elegir entre hundir o capturar los barcos enemigos. Para ello, vas a contar con varios tipos de munición, según quieras destruir el casco del navío, rasgar sus velas para disminuir su velocidad o diezmar a su tripulación para lanzarte al abordaje.

No suena nada mal, ¿verdad? Pues si ya estás deseando echarle el guante, prepara el macuto y la casaca, porque dentro de muy poco podrás tenerlo entre tus manos.



Lo esencial

A SEGUIR... El equilibrio entre gestión, diplomacia, comercio, investigación y conquista es soberbio. Los estrategas natos ya pueden ir frotándose las manos.

A MEJORAR... Aunque el motor 3D permite representar unas unidades muy detalladas y unos escenarios realistas, las animaciones aún se quedan algo cortas.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Mad Doc Software • **EDITOR:** Vivendi Universal • **DISPONIBLE:** Mayo

EMPIRE EARTH II

Desde que el mundo es mundo, **no han faltado los conflictos**. Antes **se resolvían a tortazos** y ahora, a base de talante. **En este juego, podrás combinar** a voluntad los métodos de Bush y de ZP **a lo largo de un montón de escenarios** inspirados en la historia de la humanidad. Probablemente, **la entrega definitiva**.

POR J. FONT




El futuro te deparará artilugios demoledores. Viva la nanotecnología.



Los héroes no se arredran ante nada. Además, ayudan a sus compañeros.

Con el primer *Empire Earth*, Rick Goodman y su compañía, Stainless Steel Studios, se propusieron convertir la historia de la especie humana en diversión interactiva. Lo que pretendía ser un *Civilization* en tiempo real acabó ofreciendo estrategia de alto nivel, pero un poco por debajo de sus objetivos iniciales. Sus campañas estaban muy pautadas, aunque no por ello dejaban de ser apasionantes.

Como aliciente adicional, *Empire Earth* introdujo algo de magia en un contexto estratégico, algo que poco a poco se ha afianzado en el género. Pero no sólo de chistera y golpe de varita vive el jugador, y Mad Doc Software se ha propuesto en esta secuela, acercar más el juego al *Civilization* de Sid Meier.

Cosas que no cambian

El juego constará de tres campañas, ya que sólo tres de las 15 naciones representadas van a contar con campaña propia. La más antigua será la de los coreanos. En ella tendrás que derrotar a los bandidos y liderar a las tribus de la península. La segunda tiene como protagonistas a los alemanes y arrancará en la edad oscura, es decir, la Alta Edad Media. Acabará cuando consigas crear el estado alemán, allá por 1871. La última será la protagonizada por Estados Unidos. Empezará en 1898, con la guerra contra España en la isla Cuba, y finalizará

en el futuro, con nanotecnología y mechs por medio.

Esta limitada oferta vendrá complementada por los típicos escenarios configurables y un apartado multijugador más que ambicioso, con 11 modos de juego diferentes y capacidad para hasta diez jugadores a la vez.

La base del juego seguirá siendo la obtención de ingentes cantidades de recursos que se invertirán en crear unidades con las que doblegar al enemigo. Está previsto que sean tres los recursos principales (comida, oro y madera), pero habrá otros que cambiarán según la época en la que te encuentres. Las naciones en lid contarán con bonificaciones, unidades y edificios propios además de los correspondientes héroes.

Y ya que hablamos de héroes, decir que Mad Doc ha querido darles un aspecto más mundano y orientar sus poderes y habilidades al campo de batalla más que al desarrollo general de sus civilizaciones. De esta manera, se potencian de paso las fases bélicas, que van a ser un aspecto clave del juego. En ellas disfrutarás con la presencia de 42 unidades especiales repartidas entre las distintas naciones.

GESTIÓN AL DETALLE

La nueva entrega de *Empire Earth* ha incluido dos elementos esenciales para una gestión eficiente tanto de las unidades civiles como militares.

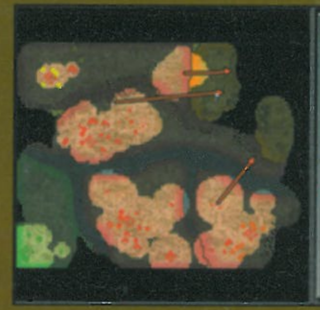
MAPA ECONÓMICO

Gracias a él, podrás localizar con facilidad los recursos y ver en todo momento la cantidad recolectada. Desde este mapa, podrás asignar a los trabajadores ociosos tareas de recolección. Incluso podrás reestructurar la obtención de recursos en función de las necesidades.



MAPA ESTRATÉGICO

Te permitirá diseñar estrategias para doblegar al enemigo de la manera más eficaz. Su finalidad es sincronizar el ataque y permitir un posicionamiento razonable de las unidades sobre el escenario. En partidas multijugador, lo compartirás con tus aliados.





HAY PREMIO

Como los héroes ya no aportarán bonificaciones de desarrollo, los diseñadores han trabajado en un nuevo sistema de mejoras llamadas *crows*. Las habrá de tres tipos: imperiales, económicas y militares. Su disponibilidad variará de una partida a otra y sus efectos tendrán un límite temporal más o menos estricto. Una vez las poseas, deberás sacarles el máximo partido antes de que desaparezcan. Estas bonificaciones se obtendrán a partir de unos puntos de tecnología. La forma en que crezca la nación y el desarrollo del árbol tecnológico tendrán mucho que ver con estos puntos y determinarán las bonificaciones disponibles.

Se está avanzando hacia un modelo de estrategia similar al de *Civilization*, pero en riguroso tiempo real

El juego se está enfocando más hacia la gestión de grandes imperios en tiempo real. Los escenarios serán más grandes y estarán divididos en regiones cuyos recursos podrán ser compartidos por los jugadores, aunque a un precio más caro y siempre que el adversario respete la vida de los currantes, claro está.

De esta forma se evita un sistema de relaciones entre facciones basado exclusivamente en el desarrollo paralelo y el enfrentamiento: expandirse para debilitar al enemigo va a seguir siendo habitual, pero la colaboración también será posible en varias fases. Además, algunos territorios tendrán particularidades locales, como la posibilidad de construir en ellos un tipo exclusivo de edificio. De esta manera, tendremos un juego más equilibrado, no sólo basado en la conquista compulsiva de hasta el último rincón del escenario.

Otra nota relevante será la inclusión de una diplomacia activa. Podrás hacer propuestas a otras naciones para crear alianzas o llegar a acuerdos estables de paz con ellas. Está previsto que las naciones puedan negociar los términos de estos tratados e incluso pactar un periodo de vigencia. El juego dispondrá de un calendario que



Nada como un poco de artillería para reblandecer al enemigo.




La lucha por los territorios será feroz. No habrá tiempo para debatir.


Para ponerte moreno, acércate a la pantalla tras una explosión nuclear.


Los inicios son duros, casi a pedrada limpia. No habrá chamanes ni brujos.


Tendrás todos estos cacharros tecnológicos surcando los mares.


Sí, la borrasca se ha instalado sobre el escenario. Habrá que esperar que escampe.


La mejor manera de cruzar un río es construir un puente.

reflejará el paso del tiempo al detalle, reproduciendo, por ejemplo, las estaciones meteorológicas. Así, podrás guerrear bajo la nieve, aunque la pobre visibilidad de los meses invernales va a suponer un problema para los combates.

Desde el despacho

Empire Earth II va a ofrecer un tipo de gestión a gran escala. Esto ya resultaba complejo en el título original dadas las dimensiones de las facciones que manejabas. Como esta vez van a ser incluso más grandes, los desarrolladores van a echarte un cable introduciendo unas útiles pantallas de gestión. En ellas, será posible mover ejércitos o redistribuir a los trabajadores para optimizar la recolección de recursos. Dado que el juego ha experimentado un importante salto cualitativo en complejidad y detalle, cualquier ayuda será bienvenida.

Da la sensación de que este título está avanzando a pasos agigantados hacia un modelo de estrategia similar al de *Civilization*, aunque en riguroso tiempo real. Los desarrolladores están trabajando en una interfaz muy intuitiva que permita controlar ingentes cantidades de unidades sin acabar abrumado a las primeras de cambio. En cuanto a opciones sobre el terreno, *Empire Earth II* puede llegar a desquiciarte, sobre todo al principio. Los objetivos de las misiones de la campaña serán varios y también existirán misiones secundarias.

Sin un sistema de control adecuado, podría convertirse en una experiencia caótica y sin mucho aliciente, pero se está trabajando bien para que haya un equilibrio complejo pero fácil de entender y manejar entre fuerza bruta, gestión, desarrollo y diplomacia. Si eso se consigue, estaremos hablando de un juego divertido, dinámico y profundo. Los detalles que en la primera entrega se quedaron en el tintero pueden ser una realidad en esta secuela.

Lo esencial

A SEGUIR... Parece que va a ofrecer exactamente lo que promete: gestión de naciones al detalle en riguroso tiempo real. Su apartado diplomático puede ser uno de los grandes alicientes.

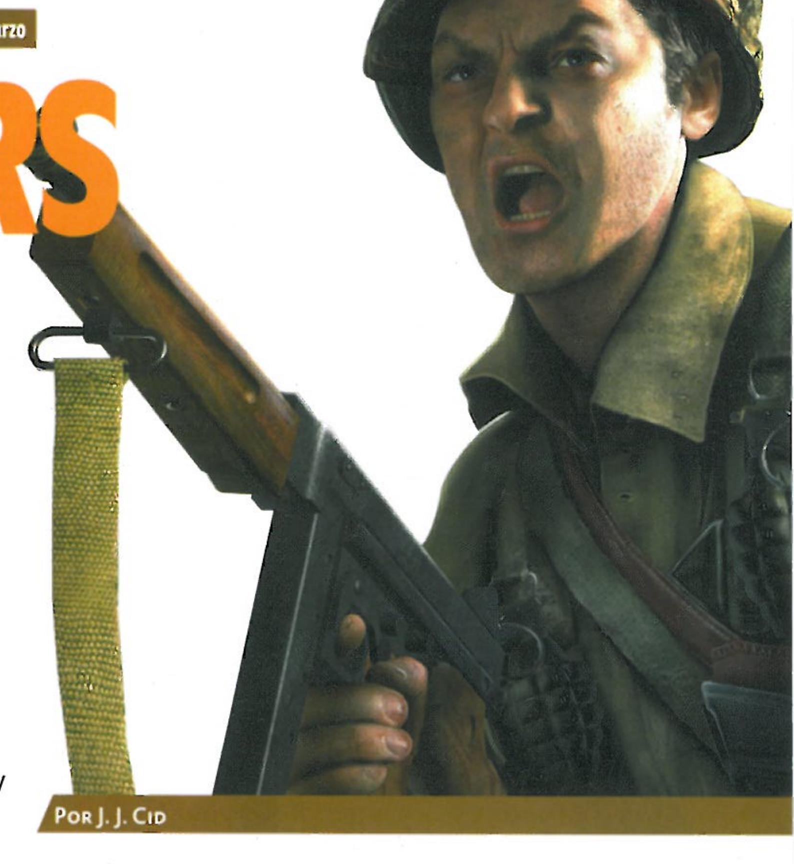
A MEJORAR... De momento, las formaciones de unidades no se adaptan bien a los escenarios, lo que crea situaciones surrealistas.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Gearbox • EDITOR: Ubisoft • DISPONIBLE: Marzo

BROTHERS IN ARMS

Road to Hill 30

La Segunda Guerra Mundial sigue siendo caldo de cultivo para grandes juegos. **Por enésima vez** volvemos a escuchar aquello de que un juego va a ofrecer realismo sin límites. Y **en esta ocasión no estarás solo**, tus hermanos de armas sufrirán y morirán a tu lado.



POR J. J. CID



Nada mejor para acabar con el enemigo que una granada certera.



Una brújula mágica te guiará de *checkpoint* a *checkpoint*.



En algunas misiones, tendrás que tomar el control de aldeas invadidas.

Brothers in Arms es uno de esos juegos que llama la atención desde que se conocen los primeros datos de su desarrollo. Gearbox, compañía responsable de la versión para compatibles de *Halo*, vende su juego como una experiencia de un realismo bélico sin precedentes. Por una vez, esa promesa de inmersión absoluta puede ser algo más que retórica promocional.

No va a ser un juego de acción bélica al uso. La voluntad de realismo exclusivo que inspira a Gearbox lo va a alejar un tanto de la estela del muy imitado *Call of Duty* sin acercarlo demasiado a los juegos de acción táctica tipo *Rainbow Six* o *Ghost Recon*. En realidad, el juego apostará por una fórmula híbrida. Se pretende que sea tan jugable y accesible como *Call of Duty* pero que a su vez tenga un desarrollo mucho más rico y variado. Y es aquí donde aparecen tus hermanos de armas, los hombres que vas a liderar en combate. Su presencia añadirá la dosis de estrategia justa para que no todo sea una ensalada de tiros.

Cobertura amiga

Bastan cinco segundos lidiando con el juego para darse cuenta que esta guerra no es de las que puedes ganar solo. El uso adecuado de tus hombres será imprescindible para avanzar. Abatir a los enemigos en *Brothers in Arms* es más una prueba de alta concepción estratégica que de pericia con el ratón. Cada vez que te aproximes a un asentamiento rival, deberás realizar una planificación previa de los movimientos a realizar. Los niveles están pensados para



CÓCTEL EXPLOSIVO

Ya conoces el gusto que tenemos los analistas de videojuegos por encontrar semejanzas a los juegos que probamos. Aquí va una muestra más de esta afición malsana.

CALL OF DUTY



Es inevitable no recurrir a este juego cuando se habla de *Brothers in Arms*. Curiosamente, su modo de juego es diametralmente opuesto, pero su temática, sus gráficos e incluso sus guiones preestablecidos hacen que sea una referencia a tener en cuenta.

FULL SPECTRUM WARRIOR



Éste ya no era tan evidente, pero el sistema de órdenes y el diseño de la acción presentan notables similitudes. Pero no temas, *Brothers in Arms* promete ser bastante más jugable que el anquilosado juego de Pandemic.

que sea necesario planificar coberturas, se pueda flanquear al enemigo y haya que echar mano de todas las unidades disponibles.

Ya, ya sé que si eres un aficionado a los juegos de acción todo lo dicho anteriormente suena a tostón camuflado con algo de tiros. Pero esto no tiene por qué ser así. Una vez jugada la versión en desarrollo, podemos asegurarte que la planificación de las misiones resultará muy intuitiva y su ejecución práctica no requerirá de ningún manual del maestro Sun Tzu.

El sistema de órdenes que vas a poder asignar a tu escuadrón estará simplificado al máximo. Todas estas órdenes se ejecutan usando exclusivamente el ratón y el número de posibles acciones será muy limitado. Esto podría parecer negativo en un principio, pero en la práctica se antoja más una virtud que un defecto. La gente de Gearbox ha tenido muy claro que la tensión de los combates es una de las claves del posible éxito de su producto, así que el sistema de órdenes tiene que ser sencillo, fácil de ejecutar y comprensible para todo tipo de jugadores.

El uso adecuado de tus hombres será imprescindible para avanzar en el juego

Reducidos, no abatidos

Como en casi cualquier otro juego de este tipo, el grado realismo de *Brothers in Arms* dependerá en gran medida de la calidad de la inteligencia artificial desplegada por tus hombres y por el enemigo. La versión que probamos presentaba algunas lagunas en este sentido, pero sí se podían atisbar algunos conceptos interesantes.

En este sentido, destaca la denominada "reducción del enemigo". Las posiciones de los soldados rivales se reflejarán en el juego con un punto rojo. Este color significa que el enemigo no ha sido reducido y que está en condiciones de hacerte frente en cualquier momento. Si le disparas, tratará de parapetarse, pero lo que aporta mayor realismo es que actuará de manera "humana": bajo fuego cruzado, sus reacciones serán imprevisibles; podrá, por ejemplo, bloquearse y no hacer nada y dejarse reducir sin apenas resistencia. El éxito en el juego dependerá de tu capacidad para tomar posiciones ventajosas y aprovechar las características de la IA enemiga.

Lo visto hasta ahora juega a favor de *Brothers in Arms*. Su cuidado aspecto gráfico, su concepción de juego, el realismo de sus combates y lo interesante de su desarrollo invitan a pensar que estamos ante lo que puede ser un gran juego. Esperemos que así sea, porque tanto desembarco en Normandía está consiguiendo que nuestro uniforme caqui encoja a pasos agigantados.



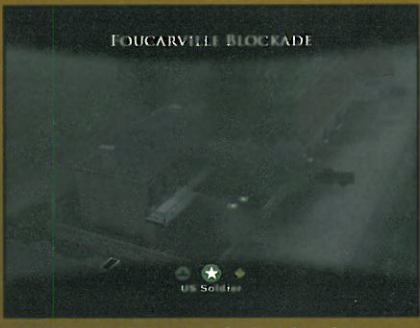
El nivel de detalle de los modelos es altísimo. Fíjate en la hebilla del casco.



Contar con la ayuda de un tanque en tus filas no tiene precio.



Enfrentamientos directos como éste no serán muy habituales.



La visión táctica te ayudará a elucubrar nuevas estrategias.

Lo esencial

A SEGUIR... Su realismo inusitado y la inteligente inclusión de elementos estratégicos y de gestión de unidades. También promete ser interesante el modo multijugador.

A MEJORAR... La inteligencia artificial de los enemigos aún tiene que refinarse y el entorno gráfico presenta algunos fallos.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: CDV • EDITOR: Zeta Games • DISPONIBLE: Abril

COSSACKS II

Napoleonic Wars

Si Napoleón levantara cabeza, se daría con la tapa del coqueto **mausoleo** de mármol en que le enterraron hace casi dos siglos. Así que mejor que nos deje hacernos cargo de **sus tropas**, que **son legión y vienen con ánimo** más **belicoso** que nunca.

POR A. SALAS



El terreno influirá mucho en la batalla, así que deberás usarlo a tu favor.

El próximo proyecto de CDV está a la vuelta de la esquina y, cómo no, será un juego de estrategia, en este caso ambientado en la Edad Moderna. La compañía alemana no dudó en enviar una delegación a nuestro país para presentar sus credenciales, así que tomamos buena nota de lo que promete dar de sí. Para empezar, nos quedó claro que *Cossacks II* se dividirá en varios apartados muy bien diferenciados. El primero de ellos será el de batallas históricas, que te enfrentará tanto a la CPU como con cualquier jugador humano en una serie de contiendas. La alternativa va a ser un práctico modo escaramuza en el que podrás centrarte en construir edificios y capturar recursos en el mapa.

¡EUROPA ES MÍA!

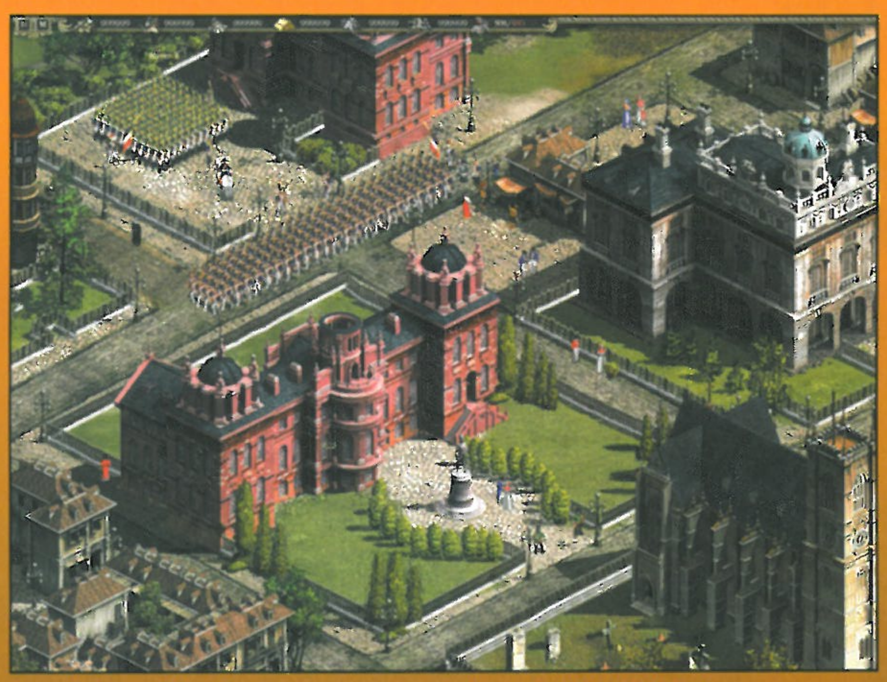
Pero la gran novedad de *Cossacks II* a la saga es el modo campaña por turnos, denominado Batalla por Europa. Aquí se ha recreado el período en el que las tropas de Napoleón



Podrás hacer que tus tropas se organicen en diversas formaciones.



Los franceses esperaban una mejor acogida, pero...



Loas distintas edificaciones aparecen representadas con todo lujo de detalles.



Cada general tiene su historia. Las podrás ver todas en el apartado de información.



Regla de combate número 16: no poner nunca un cañón delante de un edificio.

PARECIDOS RAZONABLES

Las comparaciones son odiosas, lo sabemos, pero si has leído el avance de *Imperial Glory* en este mismo número, seguramente estarás pensando que hay muchas coincidencias entre ambos títulos. Y en efecto, así es, ya que los dos tienen un modo campaña muy similar en estructura y opciones de juego y, además, cubren el mismo periodo histórico. En este sentido, no podemos decir que uno sea mejor que el otro. En *Cossacks II* no veremos batallas navales ni escenarios totalmente en 3D, de la misma manera que en la obra de Pyro Studios no se revivirán contiendas épicas con ingentes cantidades de tropas en un mismo mapa ni tendremos tantas opciones en el campo de batalla. En fin, que son ¿diferentes?



Bonaparte estuvieron guerreando por medio continente. Y se ha hecho sobre un mapa en 2D en el que podrás determinar todo lo que tenga que ver con tu facción, desde la diplomacia a la gestión de recursos y tropas.

Para facilitar algo las cosas, se está intentando reducir a la mínima expresión el sistema de recolección de recursos, así se automatizarán muchas de las tareas. De esta forma, te podrás centrar en el aspecto militar y la diplomacia. Este último apartado importará más que nunca: no vas a poder lidiar con todos los imperios de la época a la vez, ya que son seis los representados (Francia, Gran Bretaña, Austria, Prusia, Rusia y Egipto).

El nuevo motor 3D permite recrear paisajes y estructuras con un nivel de detalle exquisito

GRANDES CAMBIOS

Como novedad a destacar, *Cossacks II* implementa un sistema de moral que influirá decisivamente en la evolución de las batallas. Además, aumentará bastante la dificultad del juego. Si tu regimiento se fatiga demasiado, perderá moral progresivamente. Y no son de descartar desastres como, por ejemplo, que pierdas el 30% o más de tus tropas en combate y el resto decida darse a la fuga dejándote compuesto y sin soldados. En fin, que se impondrán estrategias tendentes a evitar bajas innecesarias y hacer lo posible para que tus muchachos no luchen cuando no estén en condiciones. De todos modos, los jugadores que encuentren demasiado complicado este estilo de juego tendrán la opción de activar el modo arcade, que elimina el factor de la moral.

El apartado gráfico está realmente cuidado. El nuevo motor 3D permitirá recrear paisajes y estructuras con un nivel de detalle exquisito. Entornos ideales para que combatan tus unidades en 2D. El terreno no sólo está bien modelado, sino que también es muy rico en flora y fauna. Los soldados tampoco se quedarán cortos en lo que a variedad se refiere: se incluirán hasta 150 tipos de unidades perfectamente caracterizadas, incluidas infantería, caballería y artillería.

El sistema de juego está pensado para que puedas desarrollar numerosas estrategias y hagas un uso óptimo de todas tus unidades. Por ejemplo, podrás probar con la célebre línea de tres filas, ideal para realizar una descarga fulminante contra el enemigo, o formaciones defensivas en forma de cuadrado, que aseguran una resistencia muy sólida.

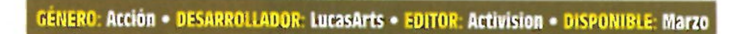
A la hora de atacar, se ha ideado un sistema de colores para identificar el alcance y daño que provocarás con tus embestidas. En la zona verde, la más alejada, sólo causarás entre un 0 y un 30% de daño, mientras que en la amarilla y roja, las más cercanas, el fuego de tus mosquetes será bastante más devastador. Aunque claro, acercarte demasiado te pondrá a tiro de piedra de un enemigo que puede calar la bayoneta en cualquier instante y lanzarse a la carga.

Desde luego, este juego no va a revolucionar el género, pero la cantidad de detalles que ofrece lo convierte en una propuesta que se merece una atención preferente.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Gestión de combate avanzada, épicos enfrentamientos con hasta 64.000 unidades sobre el mapa y una representación en pantalla impresionante. ¡Ver para creer!

A MEJORAR... De momento, se ralentiza un poco en batallas con muchas unidades, sobre todo en equipos no muy potentes.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: LucasArts • EDITOR: Activision • DISPONIBLE: Marzo

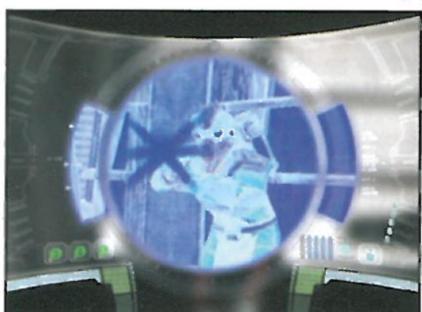
Star Wars REPUBLIC COMMANDO

Sólo **quedan dos meses para que** esa saga, antaño galáctica y ahora bastante terrenal, **diga "hasta nunca"**. Pero **antes, un entremés** virtual con complejo de entrecot, *Republic Commando*. Un juego **que se olvida de la acción táctica** y se abraza a la acción a secas.

POR J. RIPOLL



Los efectos de visión nocturna, otra de las joyas del motor *Unreal*.



El frenesí de la acción no te permitirá utilizar el rifle francotirador.



Controlar las torretas te permitirá dominar el escenario. Tenlo en cuenta.

Es muy buena señal que te enseñen un producto y te quedes con ganas de más. Otra mejor es que, al disfrutarlo de nuevo, te parezca una experiencia totalmente diferente. Si la denominación no fuese horrorosa, a esto lo llamaríamos "el milagro de la rejugabilidad".

Pues de eso andará sobrado, aunque en principio no pudiera parecerlo, este jueguecillo respondón llamado *Republic Commando*. Su punto de partida es uno de esos cruces de género que suele acabar en fracaso: acción por escuadras con un punto de acción visceral y otro punto de escenarios que son puzzles de mediana dificultad. Y todo eso, bañado en esencia *Star Wars*. Su historia hay que ubicarla entre el episodio II y el III, sus personajes, eso sí, no vas a encontrarlos en ninguno de los dos.

SOLIDARIDAD CLÓNICA

Lo que aquí manejarás es el escuadrón Delta del comando de clones de la República. Este grupo de cuatro marines encargado de misiones con mucho polvo y poca gloria buscarán su entrada en el Lucas Hall of Fame con un viaje de 18 paradas que tendrá su punto de partida en el planeta Geonosis.

Aunque la historia los tenga por clones, ellos tienen poca pinta de serlo. Cada uno con su traje de color, nombre propio y características exclusivas. Uno se encargará de hackear las terminales, otro de hacerlas explotar y el último de limpiar el patio de soldados gracias a sus habilidades como



Que los demás abran las puertas, tú limítate a matar.



No es un cuadro impresionista, es un comando al borde de la muerte.



Para los enemigos metálicos, utiliza las granadas EMP.



La ametralladora láser es tan espectacular como inofensiva.

francotirador. Bueno, esos son tres, aparte quedas tú, el hombre para todo.

Granadas térmicas, eléctricas o de las de toda la vida, los rifles que llevan los malos y los que sólo pueden manejar los buenos... Más de 20 armas llegarán a estar a tu disposición. Eso sí, sólo podrás acumular tres, que los soldados son fuertes pero no llevan mochila.

De todos modos, *Republic Commando* no pretende ser un juego de "uno contra cien", sino más bien de "cuatro contra mil". Dar órdenes a tus compañeros de escuadrón será tan imprescindible como extremadamente sencillo. Cada escenario dispondrá de una serie de espacios en los que el cursor del ratón se transformará en un holograma que mostrará a un miembro de tu equipo ejecutando una acción determinada. Un clic y el holograma se volverá "real".

Ellos solos

Si no lo haces, tampoco deberás preocuparte demasiado. La inteligencia artificial de tus muchachos le sacará nuca y media a la competencia. A estos sí podrás enviarlos de avanzadilla para que vacíen de enemigos unos niveles que irán sobrados de ellos. Porque si algo queda claro después de probar el juego es que estamos ante un título exigente, de dificultad elevada en el que uno puede llegar a desesperar si no estudia cuáles son los puntos débiles de sus contrincantes y cuál es la mejor ruta para pasar del punto A al B. Sin asustarse, que esto queda lejos de ser *Full Spectrum Warrior*.

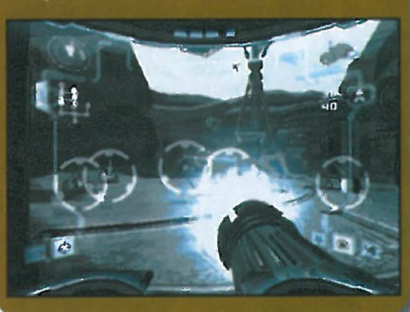
La inteligencia artificial de tus muchachos le sacará nuca y media a la competencia

Con el que sí comparte muerte y resurrección es con *Medal of Honor: Pacific Assault*. En ambos se desenfoca nuestra vista cuando nos vamos al suelo por exceso de metralla (láser en este caso) en nuestro cuerpo. Y, como en el título de EA, podremos llamar a alguno de nuestros compañeros para que venga a curarnos.

Más allá de la tensión que entraña el hecho de estar en el suelo viéndolo todo como un Paco Umbral sin gafas, el interés radica en lo bien que lucen este tipo de efectos ópticos en el motor gráfico que viste el juego: *Unreal* última versión. Es decir, gráficos de lujo a los que añadir una banda sonora aún más de lujo. Resultado: una ambientación única. Pero que nadie se excite demasiado, aún quedan un par de puntos negros a los que llevar una linterna. La física en los escenarios ni se huele, la posibilidad de jugarlo en modo cooperativo va a ser una exclusiva Xbox y queda por ver si los enemigos de final de nivel aportan algo más de carisma a un juego plagado de monstruos de nueva hornada poco memorables.

ECOS DE METROID

Puede que a la gente que no ha tocado un producto de Nintendo en su vida el nombre no le suene, pero para el resto, la saga *Metroid Prime* es uno de esos clásicos que despierta amores y odios. Aunque la dinámica de juego de *Republic Commando* poco tenga que ver con la de los dos últimos *Metroid*, el juego de LucasArts bebe hasta emborracharse de algunos de los aspectos más conocidos del de Nintendo. El visor (HUD) es idéntico, algunos enemigos también, los efectos ópticos son muy similares, ambos cascos se ensucian con restos verdes o amarillos de los bichejos que matamos y su cristal se rompe cuando estamos cerca de la muerte.



Lo esencial



A SEGUIR... Los escenarios, ideales para el combate en grupo o en solitario; una inteligencia artificial excelsa, especialmente la de tu escuadrón, y buenos gráficos.

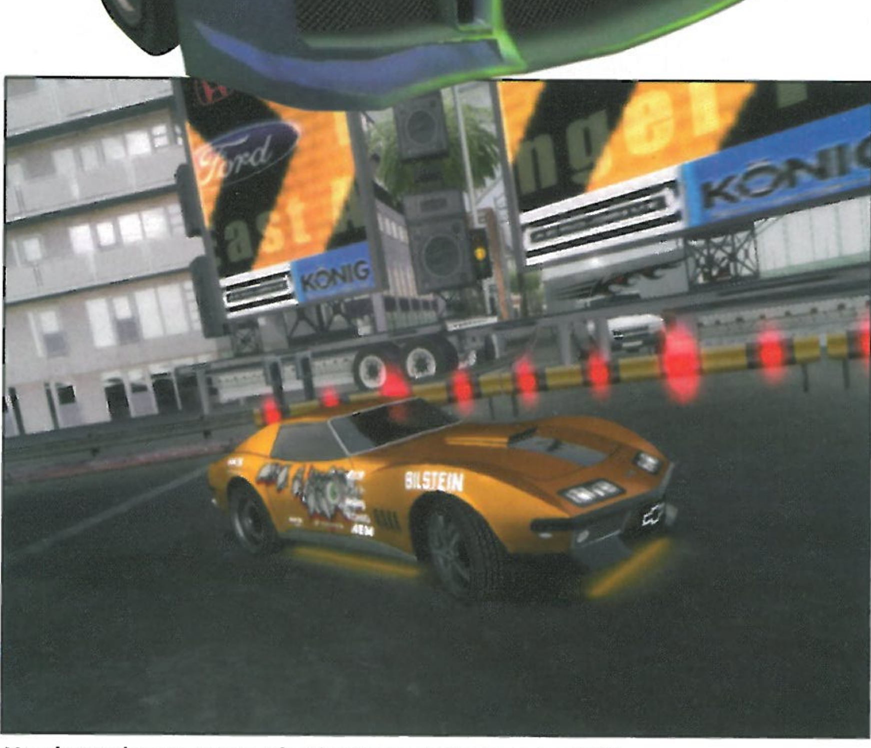
A MEJORAR... La historia sigue siendo una incógnita. Si se acerca más a *El imperio contraataca* que a *El ataque de los clones*, el juego será excelente.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Juice Games • EDITOR: THQ • DISPONIBLE: Mayo

JUICED

Las autoridades siguen desaconsejando la utilización de **la vía pública como circuito de carreras**. Sabio consejo: las imprudencias se pagan. Mejor será **descargar la adrenalina** acumulada **quemando gasolina virtual**, ¿no te parece?

POR J. FONT



Ve calentando motores. La velocidad se va a desbocar en Angel City.



Circuitos urbanos albergarán las frenéticas carreras.

En Cheshire, entre Manchester y Liverpool, trabaja el equipo de desarrollo de Juice Games para que *Juiced* acabe siendo un gran juego de carreras urbanas con automóviles modificables. Acclaim, la compañía que iba a editarlo, quebró hace unos meses y THQ recogió el testigo evitando que *Juiced* acabase siendo uno de tantos juegos muertos antes de empezar.

En cuanto se pusieron de nuevo manos a la obra, los desarrolladores empezaron a rediseñar apartados que no acababan de convencerles. Richard Badger, jefe del proyecto, nos explicó que "los esfuerzos del equipo se están centrando en aspectos del juego como la inteligencia artificial de los oponentes o la física de los vehículos". El propio Badger, gamepad en mano, se dedicó a mostrarnos las mejoras de las que hablaba. "Con los cambios en la inteligencia", explica Badger, "deberás enfrentarte a rivales que te bloquearán el paso o te darán golpes". Y eso no es todo, ya que la presión hará que cometan errores, aumentando así el grado de realismo.

Al mismo tiempo, se está adaptando la física del juego para que no penalice demasiado las pequeñas distracciones. Antes, una colisión te hacía perder el control, pero en la nueva versión puedes recuperarlo rebotando contra las vallas sin apenas sufrir desperfectos.

MÁS FLUIDO

Los amantes de la simulación probablemente echen de menos un manejo más realista de los vehículos, aunque eso es algo que va por barrios. El director de Juice Games, Don Whiteford, lo explica a la perfección: "Hay quien prefiere un modelo de conducción exigente y quien quiere disfrutar de la sensación de velocidad sin grandes complicaciones.


El juego contará con una cincuentena de coches, todos licenciados.

Nosotros hemos optado por un modelo mixto: no será cien por cien realista, pero sí creíble. Y casi todos los que lo han probado lo consideran muy divertido".

En esencia, el juego consistirá en participar en una serie de carreras urbanas más o menos informales. En ellas ganarás dinero que te permitirá añadir nuevos componentes a tu coche. El vehículo resultante podrá emplearse después en una modalidad por equipos.

En cuanto a configuración, Whiteford explica que "puedes llevar tu vehículo a un taller especializado y dejarlo en manos de expertos o decidir los componentes que quieres añadirle y montarlo tú mismo pieza a pieza". Muchas veces, estas modificaciones son formas de aumentar tu prestigio entre la comunidad de locos de las carreras semiclandestinas. Según explica Whiteford, "además del modo carrera, hemos incluido una opción libre en que puedes fardar de vehículo y realizar maniobras de conducción al límite". En ella, ganas experiencia y acumulas puntos.

El juego va a tener lugar en Angel City, una ciudad imaginaria de la costa oeste de Estados Unidos

América, América

Todos los acontecimientos del juego van a tener lugar en Angel City, una ciudad imaginaria ubicada en la costa oeste de Estados Unidos. Whiteford nos explicó que "se trata de un entorno geográfico ideal para ambientar el juego, pero intentar recrear parajes reales hubiera sido demasiado caro y complejo, así que nos hemos inventado nuestra versión virtual de California". La ciudad albergará un total de 109 circuitos, casi el doble de los que estaban pensados en un principio. Además, contará con transiciones día-noche progresivas y condiciones meteorológicas cambiantes.

Juiced es una apuesta ambiciosa. La cantidad de coches licenciados y circuitos disponibles hablan de una auténtica superproducción. Además, se está dotando el modo principal de un hilo conductor narrativo muy detallado y muy poco lineal. Tras recorrer Angel City, las vibraciones son buenas, pero habrá que esperar el resultado final para dilucidar si estamos hablando de un juego simplemente resultón o uno de los que marcan diferencias.

ENREVISTA CON... DON WITHEFORD, DIRECTOR DE JUICE GAMES

"EL TUNING TIENE MUCHA FUERZA"



PC LIFE: ¿Qué experiencia previa tiene vuestra compañía en el género de carreras?
DON WHITEFORD: *Lamborghini* fue nuestro primer título. Quedamos satisfechos, pero *Juiced* tiene poco o nada que ver con él. Sólo hemos aprovechado la experiencia adquirida, éste es un proyecto mucho más ambicioso.

PCL: Algunos os acusarán de oportunistas por apuntaros al filón del tuning...
D.W.: Tal vez, pero *Juiced* lleva ya mucho tiempo en desarrollo, así que no puede decirse que nos estemos aprovechando del tirón de *Need for Speed Underground* o *Midnight Club*. El fenómeno del tuning tiene mucha fuerza, y es lógico que varias compañías de desarrollo nos hayamos fijado en él.

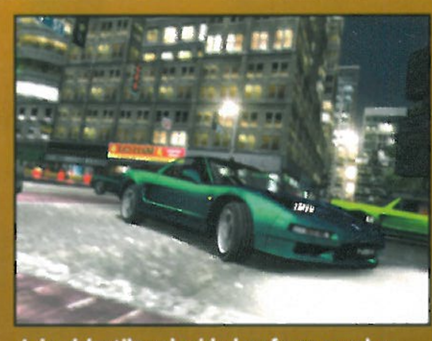
PCL: ¿Trabajar con licencias impide la representación visual de los daños del vehículo?
D.W.: La destrucción completa de un vehículo licenciado es imposible, el fabricante se opone siempre. Aun así, estamos trabajando en un cuadro de daños lo más realista posible. Sobre todo, para que el jugador comprenda la importancia de no estropear tontamente una máquina en la que ha invertido, por ejemplo, 100.000 dólares virtuales.

PCL: ¿Qué ofrecerá *Juiced* que no tenga la competencia?
D.W.: Espero que mucho, empezando por opciones on line que serán una sorpresa y un hilo narrativo sólido que hará más fácil la inmersión.

Lo ESENCIAL

A SEGUIR... Muchos coches y circuitos para un juego que te sumergirá en el mundo de la velocidad extrema y el tuning. No faltarán retos de dificultad creciente.

A MEJORAR... Hoy por hoy, el modelo de conducción parece demasiado arcade. Las pretensiones de crear un simulador fiable están siendo aparcadas.


Juiced destila velocidad y ofrece pruebas muy variadas.


Cuidado al derrapar, porque las vallas pasarán factura.


Los gráficos son espectaculares: texturas, luces dinámicas...

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Destineer • **EDITOR:** Take Two • **DISPONIBLE:** Abril

CLOSE COMBAT
First to Fight

La serie ***Close Combat* amplía horizontes**. Y lo hará **imprimiendo su sello a un juego de acción** en primera persona. Además, quedarán atrás las recreaciones de conflictos pasados, ya que la acción va a tener lugar **en el Beirut del futuro** 2006.

POR S. SÁNCHEZ

First to Fight no tiene gran cosa que ver con *Close Combat*. Aun así, es comprensible que sus desarrolladores hayan querido asociar su juego a uno de los grandes nombres propios de la estrategia con pedigrí. No por casualidad la serie *Close Combat* lleva desde 1996 dando lecciones de buen hacer. El auténtico heredero de la estirpe aparecerá este año y va a llamarse *Close Combat: Red Phoenix*. *First to Fight*, pese a su nombre, es otra cosa.

La traducción del título viene a ser "los primeros en combatir". Y de eso trata, de un grupo de pioneros que siempre se encarga de abrir fuego en los conflictos en que participa: los marines de los Estados Unidos. La colaboración entre Destineer, equipo de desarrollo del juego, y el cuerpo de marines está siendo de lo más estrecha, con lo que un alto grado de realismo parece más que garantizado.

QUIEN DA PRIMERO...

First to Fight se centra por completo en el concepto Ready-Team-Fire-Assist (RTFA). Para los paganos en conceptos militares, ése es el nombre que se da a los pequeños comandos formados por cuatro soldados especializados: un líder, un riflero, un artillero y un asistente de artillero. El rol que interpreta cada miembro del equipo y la formación que



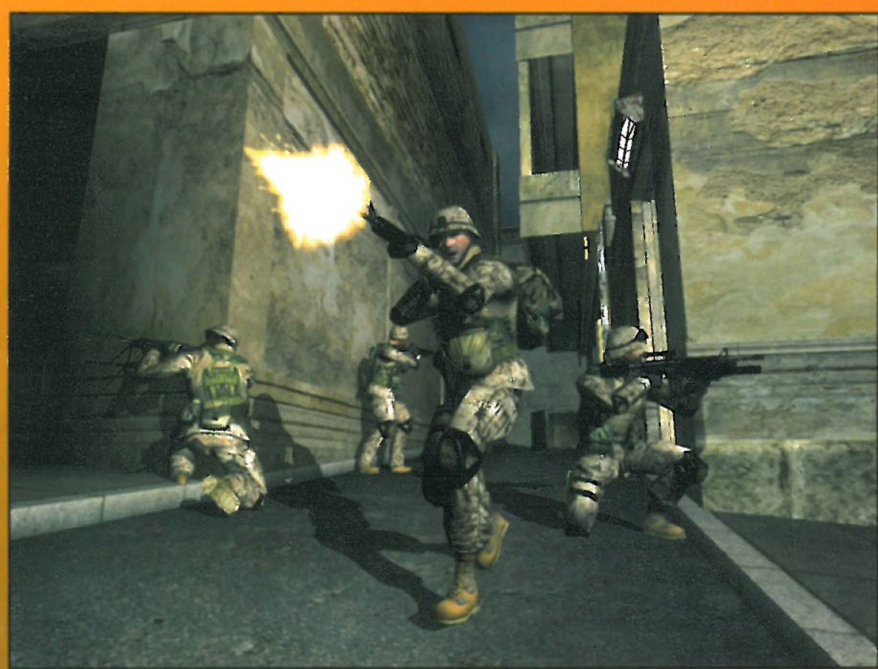
Si el enemigo está bien parapetado, lo mejor es pedir apoyo.



EXPERTOS A BORDO

La gente de Destineer ha contado con una estrecha supervisón de 40 marines de todos los rangos para elaborar el juego. Se trata de soldados en activo que han participado en los recientes conflictos de Afganistán e Irak. Como se puede observar en las fotos, ha habido tanto jornadas teóricas como prácticas, todo para poder transmitir el mayor realismo a *First to Fight*.

Podrás dar órdenes al resto del grupo, aunque éstas deberán ser estudiadas minuciosamente


Podrás comprobar cómo los hombres de tu unidad cubren todos los ángulos.


Al finalizar las misiones, se valorará tu actuación y puede que otorguen medallas.


De esta forma, podrás dar órdenes al resto de tu equipo.

adoptan en combate son siempre los mismos, algo que podrá verse en el juego.

Hay que tener en cuenta que los soldados del RTFA se moverán en un entorno urbano en conflicto, por lo que pueden recibir fuego enemigo desde múltiples ángulos. Es lo que se denomina un campo de batalla de cuatro dimensiones. Esquinas, ventanas, escaleras... cualquier sitio es un posible escondite para un francotirador enemigo. Por ello, tu unidad seguirá un estricto protocolo a la hora de avanzar y cubrirse, algo que podrá ejecutarse de forma semiautomática.

Por regla general, tú controlarás al líder. El resto del equipo tratará de seguirte cubriéndose y cubriéndote. Podrás asignarles una serie de órdenes básicas, aunque éstas deberán ser estudiadas minuciosamente si no quieres poner a todo el equipo en peligro. Las órdenes tienen que ver con aspectos como el movimiento individual o de toda la unidad, el fuego de cobertura, neutralizar a un enemigo o irrumpir en recintos cerrados con o sin granada.

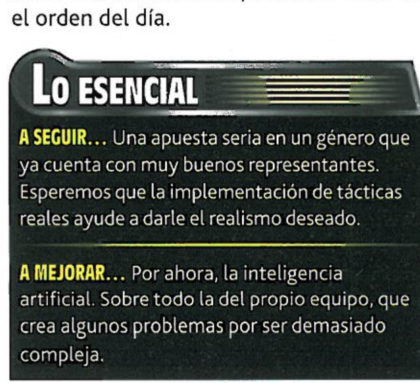
Una forma gráfica de entender esto es imaginarse un *Full Spectrum Warrior* en primera persona en el que se pudiese tomar el control del líder de unidad.

First to Fight dará también una gran importancia al factor psicológico. Por un lado, podrás tratar de obligar al enemigo a salir de una posición ventajosa hostigándolo o sorprendiéndolo con un rodeo. En esos casos, su reacción es imprevisible, ya que podrá caer presa del pánico. Y eso no es todo, ya que tus hombres, por muy entrenados que estén, también se verán afectados por cómo se desarrollen las cosas y por lo bueno que seas dirigiéndolos. Por si fuera poco, la presencia de civiles y medios de comunicación pondrá a prueba tu capacidad de reacción.

...DA DOS VECES

Para que la presión no te desborde, el juego incluirá el apoyo de la MAGTF (Marine Air Ground Task Force). Hablando claro, éramos pocos y parió la abuela. En determinados momentos, contarás con la posibilidad de pedir apoyo de helicópteros, tanques, francotiradores o vehículos de asalto. Vamos, que tendrás a tu disposición todo lo necesario para acabar con quien se suponga que sean los malos. Y si no lo tienes, lo tomas prestado, porque en este juego nada te impedirá hacerte con el armamento que dejen atrás tus enemigos.

Finalmente, hay dos puntos a destacar en cuanto a esta apuesta por el realismo de los chicos de Destineer. El primero de ellos es el motor gráfico que están creando. Aunque sigue en fase de optimización, a estas alturas ya cuenta con lo último de lo último para no tener nada que envidiar a los mejores del género. El segundo punto es el nivel de dificultad, que vendrá fijado por unos modos de juego entre los cuales se encuentra uno que ofrece realismo total. Semejante complejidad no es apta para todos, ya que una bala puede dejarte fuera de juego. Y en este título, los descuidos fatídicos prometen estar en el orden del día.



LO ESENCIAL

A SEGUIR... Una apuesta seria en un género que ya cuenta con muy buenos representantes. Esperemos que la implementación de tácticas reales ayude a darle el realismo deseado.

A MEJORAR... Por ahora, la inteligencia artificial. Sobre todo la del propio equipo, que crea algunos problemas por ser demasiado compleja.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Eugen Systems • **EDITOR:** Atari • **DISPONIBLE:** Marzo

ACT OF WAR
Direct Action

Entre tanta guerra mundial y conflicto de corte histórico, **uno agradece** ciertas dosis de **estrategia cafre** en medio de la ciudad. Eso parece prometer *Act of War:* **agilidad, rapidez y un argumento** más **propio** de las obras **de Tom Clancy** que de los libros de texto.

POR X. PITA


El motor gráfico permite a los desarrolladores crear maravillas visuales como ésta.

Lo de hincarle el diente a un juego que viene firmado por una compañía desconocida tiene su parte buena y su parte mala. La mala, que no existen referencias y que los novatos tienden a cometer errores. La buena, que en su ansia por impresionar a público e industria los recién llegados ponen toda la carne en el asador.

A pesar de que la temprana versión del juego que hemos probado viene cargada de problemas técnicos (misteriosas salidas al escritorio, etcétera), uno no puede evitar esbozar una sonrisa al jugar a *Act of War.* Sobre todo por su línea argumental, un intento de trasladar al monitor los éxitos de cualquier novela con ambiente bélico, cercano a lo apocalíptico. Impresión que se viene a reforzar cuando descubres que tras el libreto del juego se esconde el escritor Dale Brown.

LA CALLE EN GUERRA

Para que te hagas una idea, esto va de un futuro cercano en que se mezclan


Los escenarios estarán basados en ciudades fácilmente reconocibles.


Como suele ocurrir en estos juegos, deberás ser más rápido que tu rival.


Se combinarán unidades actuales con otras de corte futurista.


Seguro que tú también piensas en la saga *Command & Conquer*.


El argumento parece sacado de un libro de Tom Clancy.

terroristas y alta tecnología. Vamos, que la primera impresión es clara: un juego de estrategia en tiempo real que sigue la línea marcada por el popular *Command & Conquer*.

Aunque todavía es muy pronto para saber si *Act of War* estará a la altura del clásico en que se inspira, una cosa sí tenemos clara: el juego de Eugen Systems (compañía de diseñadores fundada por dos hermanos, un ingeniero de sistemas y un arquitecto) no tendrá nada que envidiar al de Westwood en lo que se refiere a su apartado visual.

Tomando como referencia la arquitectura urbana de las grandes ciudades del planeta (a lo largo de las 15 misiones presentes en la campaña, viajarás a lugares como Libia, Londres, Egipto o San Francisco), los desarrolladores han construido un escenario de juego repleto de detalles. Desde los edificios, que son verdaderas réplicas de los que uno puede visitar en la realidad, hasta las marcas de combate en las calles o el diseño de las unidades. Todo ha sido diseñado siguiendo la misma idea: realismo. O mejor dicho, recrear un mundo que, de puro familiar, puede parecer escalofriante.

Por los ojos

De hecho, lo que más llama la atención del juego es precisamente su motor gráfico. En lo que se refiere a jugabilidad, *Act of War* no sorprenderá por sus ganas de innovar el género. Las intenciones son otras: partir de una base conocida y construir uno de los escenarios más detallados que jamás hemos visto en un juego de este tipo. Ahora bien, dado que se sitúa en un futuro cercano, podrás manejar tanto unidades que resultan familiares (como helicópteros Black Hawk o Apache) como otras más propias de la ciencia-ficción. Sirva de ejemplo los muy efectivos marines protegidos con exo-esqueletos.

Aunque sigue al dedillo los postulados del género, *Act of War* no esconde sus ganas de aportar ideas nuevas

Aunque la esencia del juego sigue al dedillo los postulados del género de la estrategia en tiempo real, *Act of War* no esconde, en ciertos momentos, sus ganas de aportar ideas nuevas. Una de las que más me ha llamado la atención es el uso que se hace de los prisioneros que capturas. De hecho, son un recurso más del juego. No sólo te permiten obtener información, también permitirán conseguir... dinero. No seremos nosotros los que entremos a juzgar la moralidad de los desarrolladores.

Concedido. *Act of War* no será la vanguardia ni la innovación hecha videojuego, pero detalles como el anterior sumados a otros (argumento resultón, gran motor gráfico, partida ágil) pueden hacer de él toda una referencia si lo que uno busca es divertirse. Nada más. Y nada menos.

ENTRE LA REALIDAD Y LA FICCIÓN

Uno de los objetivos que persiguen los diseñadores es recrear un mundo cercano pero no exento de elementos futuristas. Algo que, cómo no, se reflejará en el argumento del juego (un conflicto internacional que da la impresión de estar sucediendo ahora mismo) y en las unidades presentes en él. He aquí un par de ejemplos.

TASK FORCE COMMANDO

Indispensables para ir explorando el campo de batalla. Serán algo así como tus ojos y oídos en territorio enemigo. Una buena estrategia es tomar un batallón y lanzarlo a un edificio para que se encarguen de limpiarlo. Indispensables en los múltiples escenarios de guerrilla urbana que encontrarás en el juego.

HEAVY SNIPER

Aunque necesitarán una buena posición de tiro y cobertura para evitar ser descubiertos, los francotiradores pueden hacer mucho daño al rival. Armadas con un fusil de poderoso disparo, estas unidades serán capaces tanto de eliminar soldados enemigos como de agujerear los cascos de los transportes blindados.

Lo ESENCIAL

A SEGUIR... Estrategia rápida y ágil en un atractivo entorno que se acerca más a la guerrilla urbana que a los grandes conflictos a campo abierto.

A MEJORAR... En esencia, no parece mostrar nada nuevo. Además, quedan por pulir importantes detalles en el trabajo de texturas y habría que darle mayor estabilidad.



STILL LIFE

Unos lo aclaman como el sucesor espiritual de *Post Mortem*, **otros dicen que se trata de la versión lúgubre de *Syberia***. Se llama *Still Life* y **promete hacer las delicias de los aventureros** adultos que se pirran por las historias de terror.

POR G. MASNOU

El mensaje que acompaña a la pantalla de presentación indica por donde irán los tiros: "Aviso: Este juego contiene desnudos, lenguaje malsonante y violencia". Y es que *Still Life* pretende ser algo así cómo el reverso tenebroso de *Syberia*. Ambos juegos han sido desarrollados por la misma compañía, ambos son aventuras gráficas en tercera persona y ambos comparten la misma mecánica e interfaz.

No obstante, mientras que el título protagonizado por April Ryan se desarrolla en un contexto retro-futurista y glacial inspirado en la URSS comunista, *Still Life* acontecerá en dos entornos bien diferenciados aunque unidos por una atmósfera detectivesca y tenebrosa inspirada en films como Seven o El Silencio de los corderos.

La primera parte se desarrollará en el Chicago actual y en ella te pondrás en la piel de Victoria McPherson, una agente del FBI enfrascada en la busca y captura de un cerebral asesino en serie. La segunda fase tendrá como escenario la Praga de los años 20 y estará protagonizada por Gus McPherson, detective privado y abuelo de Victoria.

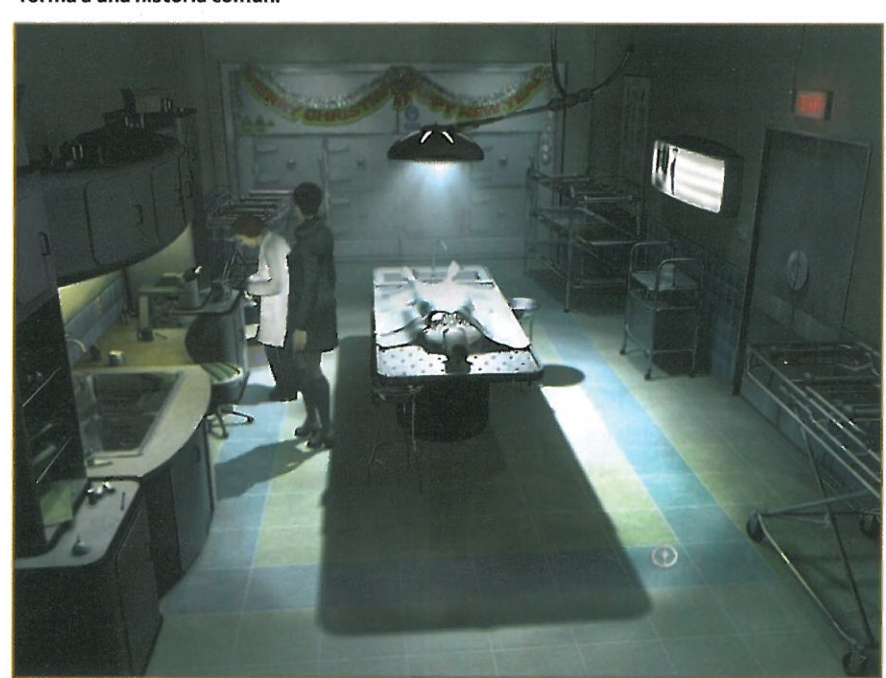

Los efectos de luces y sombras mejorarán una barbaridad con respecto a los de *Syberia*.


Pasado y presente se enlazarán para dar forma a una historia común.

UN DISCRETO PASO AL FRENTE

Las principales novedades de *Still Life* con respecto a *Syberia* afectarán al apartado gráfico, la interfaz y al desarrollo de los diálogos. Además de funcionar a pantalla completa, la nueva interfaz incorporará la opción de examinar objetos y combinarlos. Respecto a los diálogos, será posible realizar dos tipos de preguntas distintas: profesionales y personales. Mientras que las primeras servirán básicamente para conseguir sin rodeos información concreta sobre el caso, las personales permitirán indagar en temas no relacionados directamente con el hilo principal. Estas conversaciones no estarán allí simplemente como un elemento decorativo, sino que aportarán profundidad a los personajes secundarios y a la trama.

Queda claro que *Still Life* no va a poner patas arriba el mundo de las aventuras gráficas. Su objetivo es mucho más simple: satisfacer a aquellos que en su día se lo pasaron en grande con *Syberia*. Vistos los resultados de la versión en desarrollo a la que hemos tenido acceso, a buen seguro que lo va a conseguir.


Victoria contará con la inestimable ayuda de sus compañeros del FBI.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Su atmósfera y la complejidad de su hilo narrativo pueden hacer de este juego una muy buena aventura para los amantes del terror y la intriga.

A MEJORAR... Tanto su concepto general como su apartado técnico se están quedando un tanto desfasados, pero habrá que ver qué da de sí la versión final.

GÉNERO: Simulación • DESARROLLADOR: Savas Beatie • EDITOR: Ubisoft • DISPONIBLE: Marzo

SILENT HUNTER III

***Silent Hunter II* ya era un interesante simulador** submarino, aunque ofrecía algunos problemas menores. **Su sucesor está dispuesto a corregirlos** para **emerger de las profundidades** e inundar de agua salada tu pantalla.

POR E. ARTIGAS



Esta entrega se ha actualizado tanto en texturas como en polígonos.



En el museo puedes conocerlo todo de cualquier buque o vehículo.



La tripulación del submarino parece de carne y hueso.

Ya no tienes excusa para no sumergirte bajo el mar. No importa que no sepas manejar un submarino, porque con los accesos directos que va a incluir el simulador que nos ocupa y la ayuda rápida, capitanear tu submarino resultará muy fácil. Además, en la versión final de este simulador naval se va a incluir una academia para que aprendas los trucos de la guerra submarina. También está previsto un visor que, a modo de museo naval, te mostrará todos los objetos que aparecen en el juego, con información detallada acerca de cada uno.

Lo bueno es que esas ayudas se han introducido sin perder un ápice de realismo ni convertir el juego en un simple *arcade* marítimo. Todo lo contrario: incluso diríamos que va a ganar en detalle y grado de verosimilitud.

Los modos de juego permitirán desde combates aislados a misiones sueltas, tanto históricas como ficticias, sin olvidar una carrera completa en forma de campaña. Y todo esto, como siempre, al mando de varios tipos de submarinos alemanes de la Segunda Guerra Mundial.

¡CLAUSTROFOBIA!

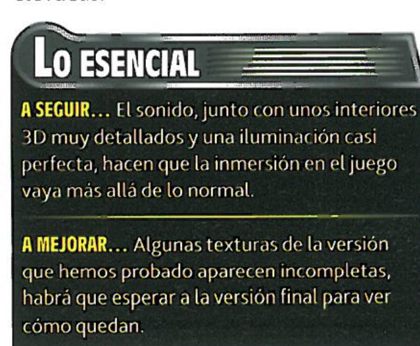
Pero tal vez lo más llamativo del juego resulte la presencia de una tripulación animada en 3D que hablará, se moverá y limpiará sus prismáticos cuando el mar se los empañe. Podrás asignar tripulantes a las áreas que estimes oportuno, tratando de mimarlos para que no te fallen en el peor momento si se les hunde la moral.

En acción, la inteligencia artificial enemiga promete resultar muy competente y deberás estar atento a todo tipo de circunstancias, ya que si, por ejemplo, una ola salpica tu periscopio, lo verás todo borroso durante unos segundos.

El detalle externo de los barcos va a resultar impresionante, tanto en formas como en texturas. También se ha mejorado la representación de las condiciones meteorológicas y las transiciones día noche. El modo multijugador redondea el producto ofreciendo modos de combate por equipo o cooperativos. En resumen, hará falta ver si la versión final cumple las expectativas, porque éstas son muy elevadas.



No siempre la vista es tan clara; el agua puede empañar el periscopio.



LO ESENCIAL

A SEGUIR... El sonido, junto con unos interiores 3D muy detallados y una iluminación casi perfecta, hacen que la inmersión en el juego vaya más allá de lo normal.

A MEJORAR... Algunas texturas de la versión que hemos probado aparecen incompletas, habrá que esperar a la versión final para ver cómo quedan.

ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

2 DE ENERO: El Proyecto (aún no tiene nombre) se ha puesto en marcha. Tras meses de incertidumbre, los tripulantes del Game Live, un viejo barco que va camino del desguace, nos hemos enrolado en otra embarcación y zarpamos de nuevo rumbo a lo desconocido.

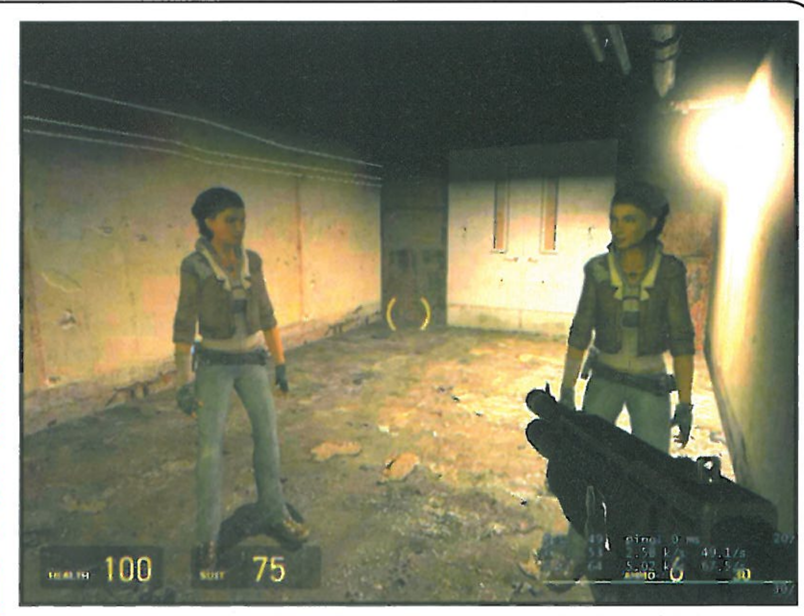
15 DE ENERO: El Proyecto ya tiene nombre: se llamará PC Life y va a ser un monocasco con bandera pirata de los que surcan infinitos mares y nunca se van a pique. Los primeros juegos analizables empiezan a pasar por nuestra sala de remeros.

28 DE ENERO: Nuestra tripulación se ha ampliado con un pequeño grupo de polizontes y grumetes (González, Berruezo...). El Coronel Font los vigila con el ojo del parche y parece firme partidario de pasarlos por la quilla o colgarlos de los pulgares. Nava pide paciencia.

9 DE FEBRERO: Tras varios bandazos que amenazaban con llevarnos a dormir con los peces, sorteamos un enorme iceberg: parece que sí que tendremos *Los señores Sith* y *Los Sims 2: Universitarios* a tiempo de incluirlos en el primer número de la revista que romperá moldes.

16 DE FEBRERO: Nuestro barquichuelo arriba al primer puerto. Desembarcamos pálidos y ojerosos. En Puerto Imprenta, a tiro de piedra de la Bahía de los Quioscos, nos tomaremos unos lingotazos de ron de garrafa y pelaremos la pava hasta que zarpemos rumbo al mes de abril.

CAZA Y CAPTURA



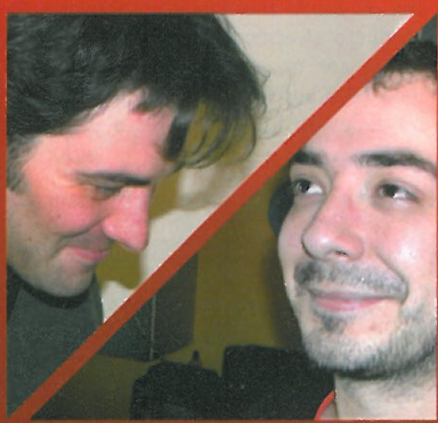
El día que Sánchez dejó *Dark Age of Camelot*, lo hizo por una buena razón: sólo *Half-Life 2* le ofrecía la posibilidad de un encuentro virtual con una mujer de armas tomar... por partida doble. El entorno elegido no es que fuese muy romántico.

JUGADORES NATOS

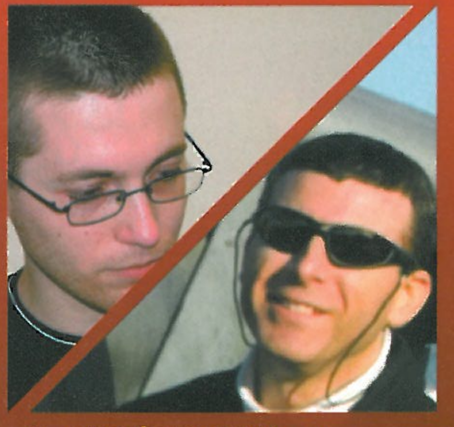
E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







J. J. CID ➤ No le hablen de rol, que pierde el mundo de vista. Últimamente anda enredado entre galaxias y vampiros.

O. GARCIA ➤ Sirve de intérprete a los discursos de Bush., es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

M. A. GONZÁLEZ "GADGET" ➤ Piloto profesional (créetelo) y experto digamos que mundial en simulación de vuelo.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



HALF-LIFE 2
Precio: 54,95 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



FAR CRY
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft

Escenarios enormes para un juego de acción diferente.
www.farcrygame.com



UNREAL TOURNAMENT 2004
Precio: 49,99 €
Editor: Atari

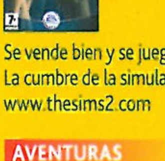
Los mejores gladiadores de la galaxia, a la greña y sin cuartel.
www.unrealtournament.com

ESTRATEGIA



LOS SIMS 2
Precio: 59,95 €
Editor: Electronic Arts

Se vende bien y se juega aún mejor. La cumbre de la simulación social.
www.thesims2.com



ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Orcos, anillos y estrategias avanzadas en un entorno mágico.
www.eagames.com

ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS

PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft

Un príncipe más maduro y sombrío en una gran aventura.
www.princeofpersiagame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



TOP SPIN
Precio: 49,95 €
Editor: Atari

A raquetazo limpio con el juego de tenis que sigue cortando el bacalao.
www.pamdev.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com

SIMULACIÓN



PACIFIC FIGHTERS
Precio: 29,95 €
Editor: Ubisoft

Se siente y se vuela como si fuese real. Simulación en estado puro.
www.pacific-fighters.com

PLATAFORMAS



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft

Saltos, cabriolas y fantasía a un precio poco menos que imbatible.
www.rayman3.com

CÓMO DAMOS LA NOTA

10 ¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.

9 Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.

8 Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.

7 Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.

6 Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.

5 Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.

4 Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.

3 Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

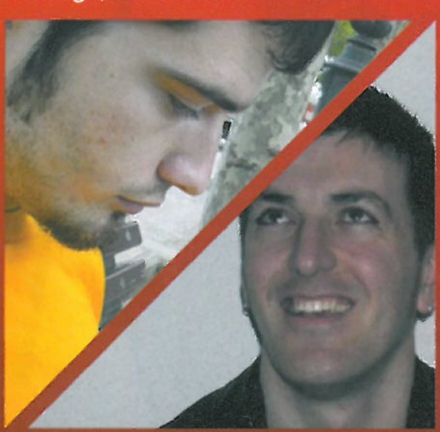
2 Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

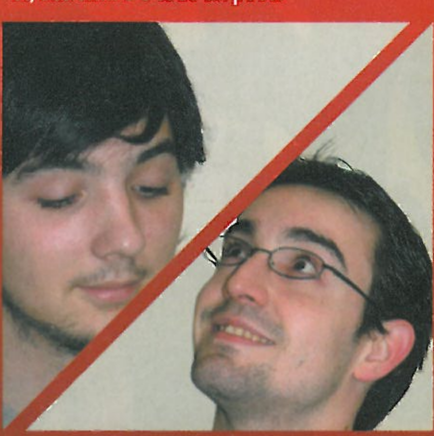
1 Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

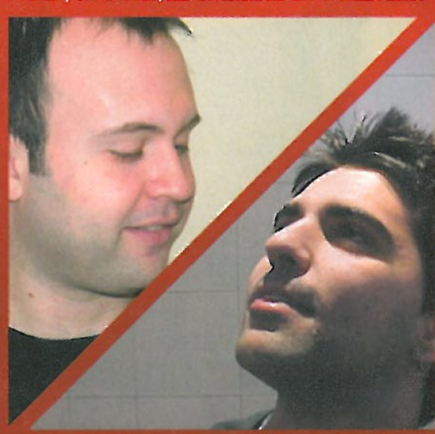
X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.

X. ROBLES ➤ Es joven, pero tiene madera. El hombre se defiende con juegos de deportes, rol, acción... De todo un poco.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos on line. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.







G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

D. VALVERDE ➤ Nadie ve el fútbol como Valverde. Y si es virtual, sus opiniones ya son de las que van directamente a misa.

LOS SIMS 2
Universitarios

Era de esperar: **salió al mercado *Los Sims 2***, la secuela del juego con mayor número de expansiones del mundo, **y han bastado un par de meses para que** sus creadores **empiecen a añadirle software**. Coge tus bártulos, porque **ha llegado la hora de que te conviertas en el rey** (o la reina) del campus.

Por S. Sánchez

Si te interesa esta expansión, será porque ya has jugado a la segunda parte de la saga más vendida de la historia. Y si es así, sabrás que en *Los Sims 2* disponías de tres barrios distintos. Pues bien, tres son también las universidades en las que puedes matricularte en esta expansión, una por cada uno de esos barrios. Así que tu primera decisión consiste en elegir barrio y qué universidad quieres vincularle. Vamos, que nada impide que los habitantes de Sim Ville vayan a la prestigiosa Académie Le Tour, la más elitista (y afrancesada) de las instituciones académicas disponibles.

Aun así, no hay grandes diferencias entre un campus y otro, los tres son típicas universidades americanas como las que hemos visto en infinidad de películas de humor garbancero y de brocha gorda. En esos antros llenos de hermandades siniestras, grupos de pardilletes con acné y fiestas de pijamas en el dormitorio de las chicas, vas a vivir una aventura sim que ofrece mucho más de lo que puede parecer a simple vista.

Estudia si quieres

Te presentamos a un nuevo tipo de cobaya virtual: el sim universitario. Comparado con el resto de sims, tiene una serie de privilegios, pero también algunas obligaciones. La barra de medición de edad de estos personajes ha sido sustituida por otra que indica el periodo del curso en el que se encuentran y lo cerca que están los exámenes finales. Puedes matricular a cualquiera de los personajes que tenías en tus barrios de *Los Sims 2*, crear uno nuevo o elegir uno de los que incorpora la expansión.

De algo puedes estar seguro: tus criaturas no van a estar solas. La universidad está poblada por un enjambre de chicos y chicas en plena fase de alteración hormonal aguda. El verdadero reto es jugar desde



La residencia se llena de estudiantes apestosos. Y no es por decir...





TRES EN UNO

Puedes elegir entre tres campus universitarios, cada uno con sus ventajas y sus pequeñas miserias.

LA SIMPLUTENSE

Un centro piloto fundado por un grupo de sims que querían educar a las futuras generaciones. Con el tiempo, se ha convertido en un moderno centro social y académico de muy alto nivel educativo.

POLITÉCNICA LA FIESTA

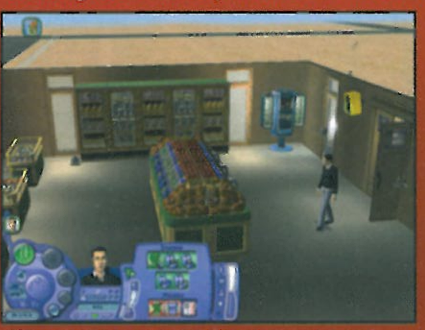
La primera opción para los que se dejan seducir por su atractivo nombre. Situado en un paraje desértico, este centro puede competir con el bullicio y la diversión de las grandes ciudades sims.

ACADÉMIE LE TOUR

Una institución que se enorgullece de su equilibrada mezcla de tradiciones y nuevas ideas. El campus es inmenso y profesores de prestigio imparten clase en sus aulas. Ideal si aspiras a la excelencia.



Si consigues ser de los primeros de clase, serás recompensado con becas.



El campus cuenta con tiendas en las que puedes abastecer tu despensa.



Una fiesta de togas. Hay que ver lo cutres que llegan a ser algunos...

cero y sobrevivir a ese laberinto académico sin ayudas, pero también puedes elegir que tu personaje esté integrado en alguna de las fraternidades universitarias, lo que te facilitaría mucho las cosas.

Si optas por el camino difícil, irás a parar al minúsculo cuarto de una residencia de estudiantes con compañeros que destacan por su falta de higiene, pero no te preocupes, que en tu mano está triunfar a lo grande. En cuanto reclames tu habitación en la residencia, una foto de tu sim aparecerá en la puerta. Aun así, no te extrañe si algún rufián intenta apropiarse de tu litera.

No creas que el juego te obliga a ser un buen estudiante; lo serás si quieres, si de verdad te apetece ir a clase, dedicar algo de tiempo a estudiar y hacer trabajos de investigación. Si además vas mejorando las aptitudes que te exige la carrera que hayas elegido, nada impedirá que estés entre los primeros de la clase.

El campus cuenta con instalaciones como el gimnasio, las tiendas, la biblioteca, los parques...

O NO ESTUDIES...

Puedes pasar de todo esto y apostar por el lado oscuro, el de la molicie juerguista. Pero si lo haces, será a costa de quedarte sin el dinero que se gana en función de los resultados académicos. Además, tampoco podrás acceder a las recompensas de fin de carrera, y algunas valen mucho la pena, como la posibilidad de resucitar a un sim muerto si te licencias en Ciencias de lo Paranormal.

Como es lógico, no sólo de aulas y apuntes vive el universitario, ni siquiera el más estudioso. Hay todo un mundo ahí fuera por descubrir: el campus cuenta con instalaciones como el gimnasio, las tiendas, la biblioteca, los parques... Puedes acceder a todos ellos siempre que lo desees. Estos lugares sirven para lo que sirven, pero también pueden permitirte ganar algo de dinero si accedes a cualquiera de los mal pagados trabajos para universitarios. Por ejemplo, puedes dar clases privadas a tus compañeros más retrasados en los estudios, hacerte monitor de gimnasio o servir cafés en cualquier restaurante. Los aspirantes a artista también pueden montar su propio grupo de música y tocar donde les dejen a cambio de un puñado de billetes.

Si lo deseas, encontrarás en el campus varias fraternidades que estarán deseando



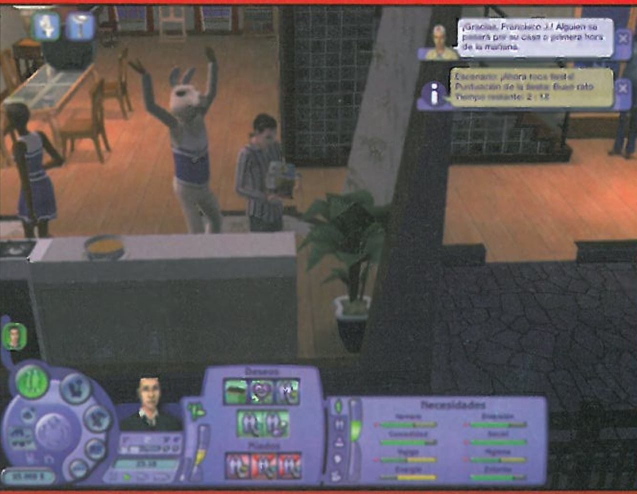
DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Maxis
EDITOR Electronic Arts
PRECIO: 34,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla — Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.thesims.com


La universidad es un maravilloso coto de caza.

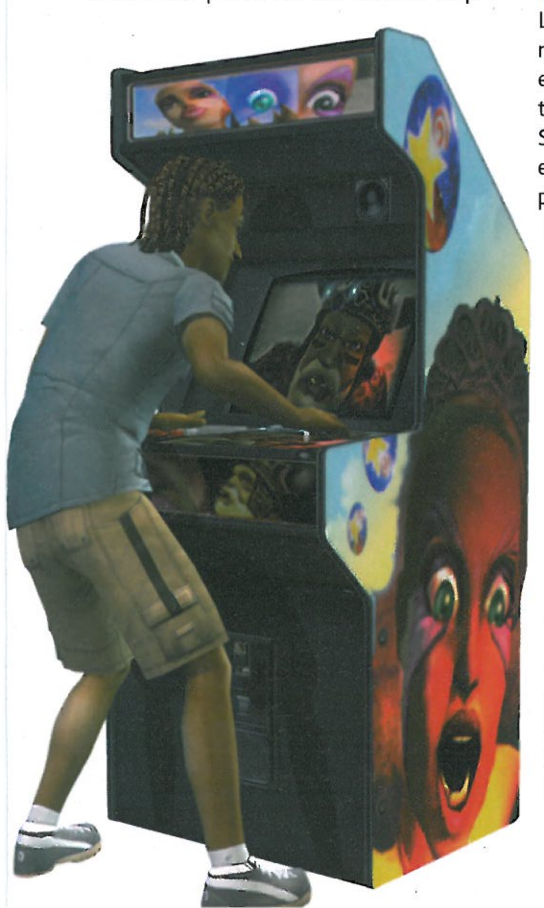

Nunca se sabe quién puede presentarse en tu fiesta...


Siempre imaginé que pertenecer a una hermandad de chicas sería el cielo.


No podía faltar una biblioteca, por si te da por estudiar.


Cuando creas que has practicado lo suficiente, podrás empezar a jugar por dinero.

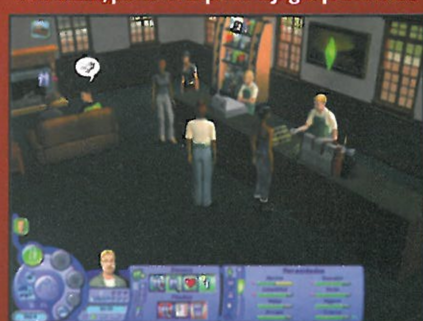
incorporar a novatos en sus filas. Puede que pierdas algo de independencia, pero ganarás un puñado de nuevos amigos y (lo más importante) el derecho a unas instalaciones decentes. Entre ellas, una habitación con una cama algo mejor que las de las residencias. Pertenecer a una fraternidad puede ser un infierno el primer año por las novatadas y demás, pero el segundo ya se abre ante ti un mundo de posibilidades, sobre todo si demuestras habilidad para ganarte el respeto y la confianza de los otros sims y aprendes a manipularlos.



Esto es vida

La manipulación es una de las nuevas acciones que incluye esta expansión. Gracias a ella, puedes conseguir que otros limpien por ti e incluso te hagan los trabajos de carrera. Si eso te ha sonado bien, es que no tienes escrúpulos. Y si además careces de principios, puedes ir un paso más allá. Localiza a un miembro de una de las sociedades secretas de la universidad (siempre hay una), hazte amigo suyo y, si finalmente te acepta, podrás empezar a manipular tus notas, imprimir tus propios billetes, robar pequeñas cantidades de dinero de las máquinas expendedoras y cometer todo tipo de pequeños delitos. Por supuesto, la policía va a interesarse por tus actividades y acabará dando contigo si no eres lo bastante hábil.

Por último, ¿qué sería de una universidad sin sus fiestas? Vas a encontrar juergas de todo tipo, desde las horteras bacanales con toga a las fiestas deportivas, con animadoras y partido de por medio. Todo resulta muy yanqui, pero acaba haciéndose divertido y es una estupenda opción para desarrollar tus habilidades sociales. Además, a medida que avances los cursos, descubrirás que hasta el más empollón acaba aficionándose al noble arte de la seducción universitaria. Y es que la capacidad de enamorarse es una de las cualidades que casi todos los sims comparten.


Si vas algo justo de dinero, puedes pedir empleo en la cafetería del campus.

En resumen

9

Una buena expansión para un muy buen juego. Ideal para recordar las juergas de tus años universitarios. O para imaginártelas...

LO MEJOR	LO PEOR
Muy completo	Tus sims no pueden cambiar de universidad
Sistema de objetivos	
Es un producto sims	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Los Sims 2

Star Wars
CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Los Señores Sith

Hace poco tiempo, en un ordenador ya jubilado, **probamos** anonadados **uno de los mejores juegos de rol** de los últimos años. Lo inevitable ha sucedido: como avisó el Maestro a su joven *padawan*: "**Todo éxito es efímero** y sólo perdura si aprovechas el tirón **con una oportuna secuela**".



POR J. J. CID

Si eres de los que no se leen los análisis enteros, estás de suerte, porque esta vez vamos a empezar por las conclusiones: *Los Señores Sith* es una secuela que apenas mejora en nada lo ofrecido por el original, pero consigue el pequeño milagro de ser tan buena como éste. Destaca en todo lo que destacaba la primera parte y adolece de sus mismos defectos. Si parece un poco peor es sólo porque no resulta original, ya que ha dejado de jugar a su favor el factor sorpresa.

El juego destaca por lo que cuenta y por cómo lo cuenta. Engancha gracias a unos personajes carismáticos, bien desarrollados y tremendamente plausibles. Pero sobre todo, seduce porque sirve de vehículo para narrar una estupenda historia. Una historia, además, que te sitúa en el centro y te hace sentirte pieza clave en todo lo que ocurre. Y es que, más que nada, *Los Señores Sith* es un juego de elecciones. Dilemas constantes que influyen en la evolución de tu personaje, sus motivaciones y por ende, el devenir de toda la galaxia.

Diseñando el universo

En un primer vistazo, *Los Señores Sith* podría pasar perfectamente por una expansión más que por un juego nuevo. El sistema de juego y el motor gráfico siguen siendo los mismos, apenas se han introducido variaciones significativas.

Las reglas de *Dungeons & Dragons* siguen siendo la piedra angular alrededor de la que se estructura el juego. No podemos referirnos a ninguna versión en concreto de estas normas, ya que se ha optado por incorporar aspectos de diferentes versiones y adaptarlas a las necesidades reales del juego. Eso sí, como no podía ser de otro modo, todas las acciones, tablas y porcentajes se basan en las tiradas del dado más famoso de este mundillo: el d20.

Como cambio más evidente con respecto a la primera parte, destaca la inclusión de las denominadas Clases Prestigio. Las profesiones de este tipo no pueden seleccionarse desde el principio y sólo accedes a ellas cuando alcanzas cierto nivel. Su aprendizaje proporciona habilidades, dotes y magias (Fuerza) extremadamente poderosas. Aún no había visto este tipo de clases adaptadas a un juego *Star War*, y tengo que decir que, aunque las posibilidades de que dispones son escasas, es todo un gustazo convertirse en un infame y poderoso Lord Sith.

Como punto negativo, hay que señalar que las posibilidades en la creación y evolución de tu personaje son limitadas. Existen tres profesiones por bando, orientadas



DIVERSIÓN EN MINIATURA

Nos llamaron la atención en la primera parte, pero da la sensación de que han perdido frescura. En algunos momentos, entran tentaciones de saltárselos. Quizás el *pazzak* pueda entretenerte ocasionalmente, pero el resto de minijuegos, además de ser casi idénticos a los vistos en la primera parte, no pasan de simples intentos de añadir algo de variedad a determinadas fases del juego.





El Reverso Tenebroso produce extraños cambios físicos en el personaje.



La suerte está echada: hemos elegido el camino del mal.

a los tres perfiles básicos de jugador. Poco, aunque suficiente para que puedas hacerte un juego a medida.

En *Los Señores Sith*, puedes convertirte en un Jedi todo bondad y amabilidad o en un sanguinario y cruel Sith. El juego te invita a tomar elecciones constantemente. Cada acción se ve gratificada con puntos de luz si has sido magnánimo o de oscuridad si has sido cruel. Sea cual sea el camino que elijas, es difícil irse al extremo. La frontera que separa las acciones buenas y malas durante el juego no siempre resulta evidente. La bondad se confunde con la debilidad y la eficacia puede confundirse con crueldad. Esto es lo que hace grande al juego. Aunque en la mayoría de las ocasiones tienen una lectura moral más o menos obvia, algunas (en general, las más importantes) resultan ambiguas y pueden acabar teniendo consecuencias que en absoluto esperas.

A veces la crueldad es el camino más rápido hacía el bien y viceversa. Para que comprendas esta disyuntiva moral, un ejemplo: en uno de los niveles, visitas un campamento de refugiados. Uno de ellos está gravemente enfermo y su infección es muy contagiosa. ¿Intentarías salvar su vida corriendo el riesgo de que se infecten todos los demás o acabarías rápidamente con él para salvar al grupo?

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Obsidian

EDITOR
LucasArts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

Se han añadido las Clases Prestigio, profesiones a las que puedes acceder cuando alcanzas cierto nivel

La decisión más inteligente no tiene por qué ser la más aceptable. Tus decisiones, además de moldear el personaje, condicionan la trama.

CONTRA EL TIEMPO

A *Los Señores Sith* le cuesta arrancar. Las primeras horas de juego pueden hacerse algo tediosas. Las elecciones son forzadas, los personajes no parecen tan definidos como en la primera entrega y la evolución de la trama no efectúa ningún giro digno de mención. Es durante esos compases iniciales cuando los errores del juego se hacen más evidentes.

El combate sigue respetando escrupulosamente el ritmo y diseño adoptados en el original. Esto significa que resultan poco variados, incluso algo monótonos cuando se alargan más de la cuenta. Por suerte, a lo largo del juego las opciones de lucha van aumentando, sobre todo gracias



Pocos rivales pueden medirse a un malvado Lord Sith.



Ni siquiera un Jedi del consejo podrá parar el poder del Lado Oscuro.



Si eliges llevar armadura, no podrás hacer uso de la Fuerza.



El Lado Oscuro es tremendamente poderoso en combate.



¿Un juego de *Star Wars* sin una cantina? Por supuesto que no.

El piloto tiene la extraña manía de estrellar todas las naves que caen en sus manos.

al aprendizaje de las técnicas derivadas de la Fuerza.

En total, se tarda entorno a 30 horas en recorrer todos los niveles, casi el doble si se superan las frecuentes misiones secundarias. Como es lógico, la tensión narrativa no puede mantenerse en su punto más alto a lo largo de tantas horas, así que al juego no le faltan altibajos, fases de diversión casi excelsa que se alternan con otras mucho menos logradas. Pero incluso en los peores momentos, encontramos pequeñas grandes situaciones que ahuyentan el tedio: ingeniosos diálogos, situaciones extravagantes, partidas al pazaak...

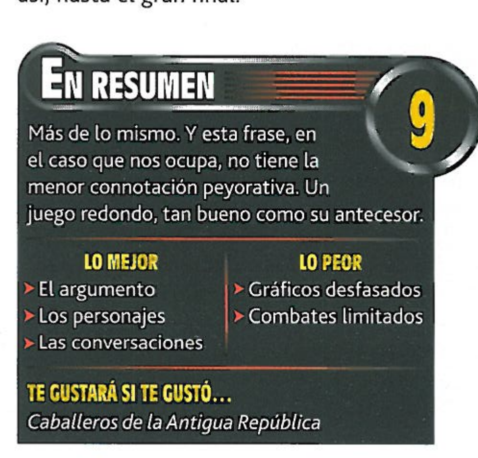
La fuerza del argumento

Técnicamente, el juego no destaca casi en ningún apartado. Los gráficos son demasiado parecidos a los de *Caballeros de la Antigua República*. Los modelos de los personajes apenas han cambiado, se han mejorado algo las texturas, aunque resulta casi imperceptible. Los movimientos en combate siguen resultando algo robotizados y los efectos usados en explosiones y magias no llaman demasiado la atención. Además, los escenarios recuerdan excesivamente a los de la primera parte y no son demasiado variados.

La música y efectos sonoros son prácticamente idénticos a los de la primera parte y, como en todos los productos de LucasArts, rallan a gran altura. Pese a todo, en ocasiones, echamos de menos temas sinfónicos más grandilocuentes.

Aun así, estos aspectos negativos no han sido tenidos demasiado en cuenta a la hora de valorar el juego. No sería justo, porque *Los Señores Sith* es una experiencia de juego sensacional, con o sin sus combates. Además, no depende de ningún apoyo gráfico para satisfacer al jugador y engancha justo como lo hace un buen libro.

Seguir jugando te ofrece la posibilidad de profundizar más en las acciones, ver lo que pasa y disfrutarlo. Por poco atractivas que puedan hacerse algunas misiones secundarias, te sientes casi obligado a seguirlas, no sea que te pierdas algún giro inesperado. Paso a paso, vas empalmando grandes sorpresas y extraordinarias vueltas de tuerca. Y así, hasta el gran final.



En resumen

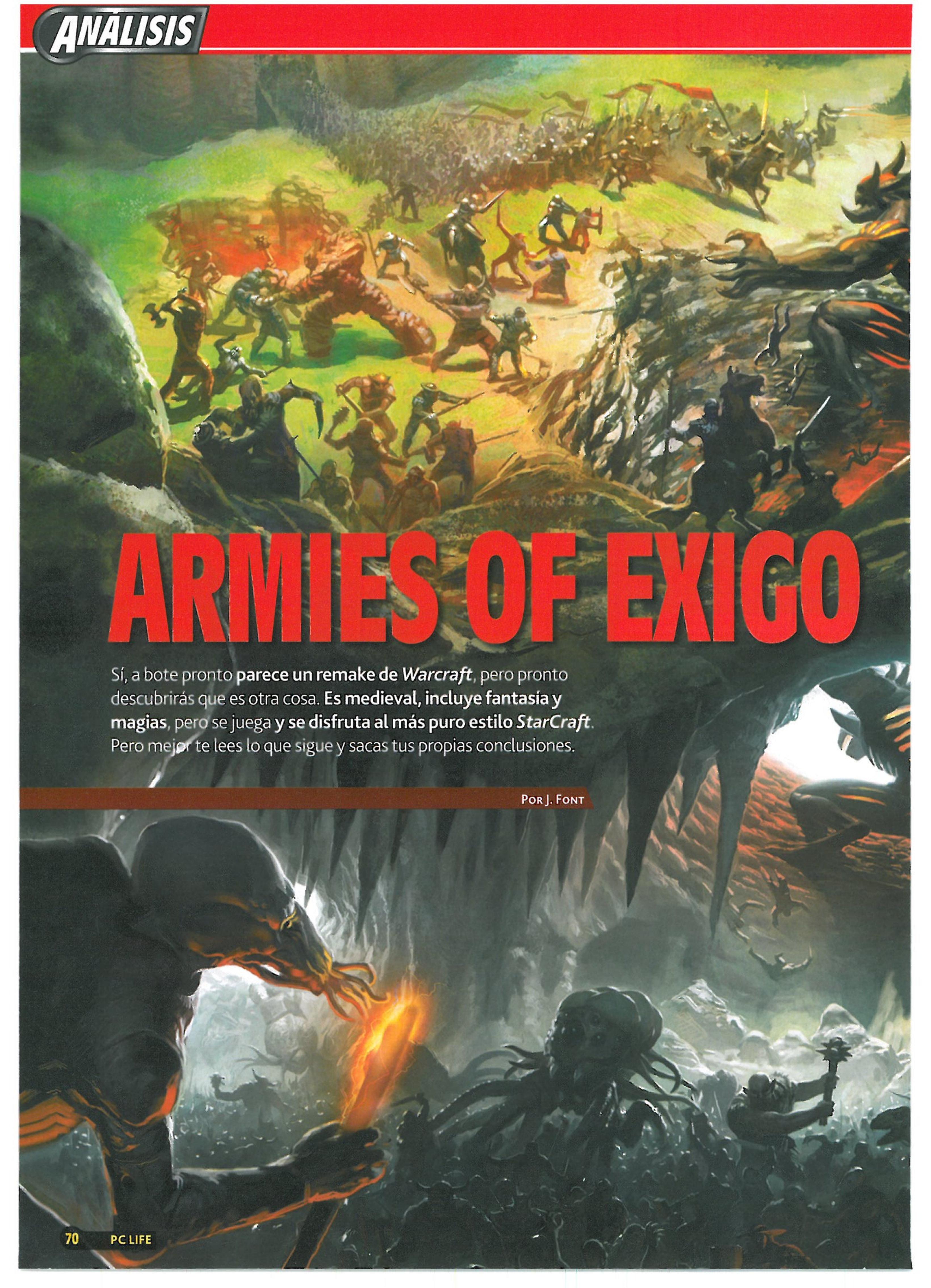
9

Más de lo mismo. Y esta frase, en el caso que nos ocupa, no tiene la menor connotación peyorativa. Un juego redondo, tan bueno como su antecesor.

LO MEJOR
- El argumento
- Los personajes
- Las conversaciones

LO PEOR
- Gráficos desfasados
- Combates limitados

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Caballeros de la Antigua República



ARMIES OF EXIGO

Sí, a bote pronto **parece un remake de *Warcraft***, pero pronto descubrirás que es otra cosa. **Es medieval, incluye fantasía y magias**, pero se juega **y se disfruta al más puro estilo *StarCraft***. Pero mejor te lees lo que sigue y sacas tus propias conclusiones.

POR J. FONT



Hace unos meses, se hizo público que Electronic Arts había llegado a un acuerdo de colaboración con Cinergi Interactive. Esto creó unas ciertas expectativas, ya que la segunda de las compañías citadas es la división de videojuegos de Cinergi Pictures, estudio cinematográfico en que trabaja el productor de *Rambo 3* o *Terminator 3*, Andrew G. Vajna. Sin duda, un tipo que sabe cómo entretener al gran público.

Esta colaboración ha empezado a dar frutos. Ahora llega a nuestro país el encargo que Vajna realizó a un estudio de desarrollo de su país natal, Bulgaria. Con el dinero de Cinergi Interactive, Black Hole se ha permitido el lujo de crear toda una superproducción lúdica: *Armies of Exigo*.

Que no pare

La primera impresión que produce este título es que estás jugando a una variante algo evolucionada de *Warcraft*. Se trata de crear unidades, desarrollar tecnologías, mejorar las habilidades de combate y las artes mágicas de tu tropa... En fin, una serie de pequeñas rutinas que resultarán familiares a cualquier estratega en tiempo real.

Sin embargo, a medida que avanzas en el desarrollo de sus tres campañas (una para cada uno de los contendientes: humanos, bestias y caídos), te das cuenta de que el juego tiene sus peculiaridades. De hecho, se centra mucho más que *Warcraft* en las características distintivas de cada facción: cada una de ellas tiene sus propias estrategias, pero el equilibrio a la hora de que se enfrenten unas con otras es poco menos que perfecta. Este sistema de juego lleva a que, pasadas varias partidas, *Armies of Exigo* acabe pareciendo más bien un *StarCraft* con ambientación medieval.

Jugando la campaña, uno se acostumbra a las facciones, su repertorio estratégico y la variedad de razas que forman parte de cada una de ellas. Luego pueden aplicarse esos conocimientos en las partidas multijugador, que son la opción más atractiva de este título. En las partidas con otros seres humanos, la adrenalina de la competición y la posibilidad de exhibir lo que sabes compensan las carencias de la campaña, que está bien resuelta pero no es en absoluto original.

Al menos, el espectáculo está garantizado, ya que el motor hace posible que controles a la vez hasta 200 unidades (siempre

TRES PARA TRES

Tres facciones distintas con sus unidades, su forma de obtener recursos y su abanico de estrategias. El espectáculo está servido en este juego.



HUMANOS

Sus unidades básicas son guerreros, arqueros y caballeros. Un ejército medieval que basa su estrategia en la facilidad para curar unidades en combate y construir sólidas defensas. Sus mineros pueden cavar galerías para acceder al subsuelo.



CAÍDOS

Sus unidades pueden mutar para convertirse, por ejemplo, en aéreas o adoptar la forma de cualquier unidad seleccionada. Son frágiles en el combate cuerpo a cuerpo, pero poderosas en magias varias. Construyen edificios con facilidad y las unidades básicas se plantan en el suelo para obtener alimentos.



BESTIAS

No utilizan casas para obtener alimentos, sino una especie de bisontes con capacidad de ataque. Una de sus mejores unidades es el gigantesco ogro. Pueden convertirse en etéreas para introducirse en los escenarios subterráneos. En ese estado, son temporalmente invulnerables. La fuerza bruta y sus magias para acelerarla son sus mejores bazas.



El sistema de juego permite batallas multitudinarias y polvorientas.



que los recursos y el enemigo lo permitan, claro). Debes recolectar madera, oro y gemas. Los dos primeros recursos sirven para obtener las unidades básicas y el tercero permite acceder a las tecnologías. El control de las minas del escenario facilita la creación de un vasto ejército y limita la capacidad de producción del enemigo.

RECOLECTORES Y NÓMADAS

Tus huestes constan de unidades terrestres y aéreas y los edificios de que dispones están destinados a la creación de unidades y a la investigación. Cada una de las razas cuenta con un extenso árbol tecnológico con el que sus unidades van ganando en resistencia y eficacia y acceden a nuevas magias, todos ellos factores esenciales para poder superar la campaña.

Cada facción utiliza distintos modos para obtener los mismos resultados. Mientras los humanos utilizan monjes para sanar sus unidades, las bestias sacrifican unidades propias y redistribuyen sus puntos entre los supervivientes. Los caídos, por su parte, sólo tienen que agruparse entorno a sus edificios.

También se han introducido niveles de experiencia que las unidades adquieren durante el combate, lo que las convierte en valiosas. Aun así, no siempre hay que empecinarse en conservarlas a toda costa: las bestias, como hemos explicado, sacrifican a algunas de vez en cuando y también los caídos se reparten los puntos de las que van muriendo en combate. Parte del cuidado equilibrio de las partidas se obtiene regulando el tiempo y el coste de acceso a las tecnologías y unidades especiales. Las más poderosas requieren de edificios, tecnologías y





El juego propone dos escenarios paralelos, así que mejor ten a mano una tila.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia

DESARROLLADOR: Black Hole Entertainment

EDITOR: Electronic Arts

PRECIO: 49, 95 € **PEGI:** +12

IDIOMA: Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS:	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	384 MB	768 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR: Un mismo PC ✗ LAN 12 Internet 12

WEB: www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us


Los humanos utilizan soluciones geofísicas para acceder al subsuelo.


El ambiente es medieval, pero el sistema de juego hace pensar en referentes futuristas.


Cada facción cuenta con unidades muy particulares, sobre todo aéreas.


El equilibrio entre unidades es de una exactitud pasmosa.


Las sorpresas están en el orden del día, aunque sea en la campaña.


Algunos poderes pueden decantar la balanza a uno u otro lado.


Espera a que los ogros suelten unos cuantos mazazos y verás a tus unidades volar.

más tiempo para ser creadas, mientras que un grupo de unidades básicas puede crearse rápidamente y resultar letal. ¿Te suena?

Cambia lo que quieras

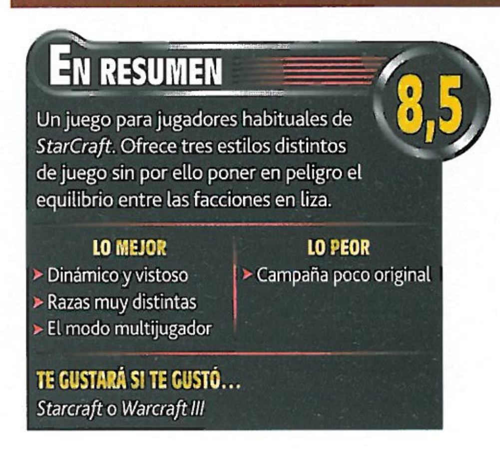
Los escenarios se han construido en un entorno tridimensional con varios elementos modificables. Es posible provocar avalanchas o erupciones de lava y destruir puentes para impedir el avance del enemigo. También encuentras criaturas independientes dispuestas a hacerte la vida imposible o, como en *Warcraft 3*, puedes acceder a objetos especiales.

Una de las novedades introducidas por Black Hole es la existencia de escenarios paralelos. Además del mapa tradicional, existe un mundo subterráneo al que puedes dirigirte en busca de recursos o como táctica para sorprender a tu enemigo. Aunque existen accesos directos, cada raza dispone de un método particular para viajar a este segundo escenario. Mientras los humanos lo hacen por vías "convencionales", como galerías o entradas a cuevas, las bestias adoptan una forma gaseosa e invulnerable para acceder al plano subterráneo. Los caídos, por su lado, disponen de unidades mutantes que se transforman para crear túneles. Así que tendrás un par de frentes abiertos constantemente.

Los escenarios son bastante abiertos y el enemigo puede aparecer por cualquier lado, con lo que se trata de crear rápidamente y desvelar el máximo escenario posible para prevenir posibles ataques.

Como decíamos, la guinda viene dada por las opciones multijugador. Black Hole incluye cuatro modos de juego en los que se pueden enfrentar hasta ocho jugadores. Además, incorpora un editor de escenarios para facilitar la creación de nuevos campos de batalla. No tardarán en aparecer los especialistas en cada una de las razas, ya que el juego da tanto de sí en cuanto a variedad táctica como el propio *StarCraft*. Y ése es el principal logro de *Armies of Exigo*: ponerse como modelo uno de los mejores juegos de estrategia jamás creados y estar a la altura de ese modelo. Aunque haya sido a costa de dejar la originalidad un tanto aparcada.

El juego da tanto de sí en cuanto a variedad táctica como el propio *Starcraft*



En resumen

8,5

Un juego para jugadores habituales de *StarCraft*. Ofrece tres estilos distintos de juego sin por ello poner en peligro el equilibrio entre las facciones en liza.

Lo mejor	Lo peor
Dinámico y vistoso	Campaña poco original
Razas muy distintas	
El modo multijugador	

Te gustará si te gustó...
Starcraft o *Warcraft III*



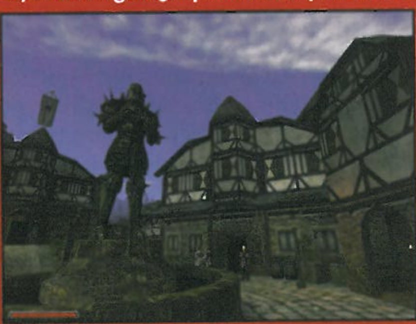
GOTHIC II

Con año y medio de **retraso**, por fin **llega** hasta nuestro país **uno de los juegos de rol más aclamados** de la pasada temporada. **El tiempo no ha sido** demasiado **cruel** con él. Ya no destaca por su lozanía visual, pero sí **agradecemos su traducción** y su interesante precio.

POR J. J. CID


Sí, es un dragón. ¿A que estás sorprendido?


Éstos no son muy listos, pero si se juntan son un serio inconveniente.


Las ciudades están llenas de todo tipo de gentuza, tú incluido.



Mosca de sangre. Esta debe ser una variante de la conocida mosca de la...

Gothic II sigue las pautas establecidas por su anterior entrega (por cierto, parece que fue hace eones cuando lo jugué por primera vez). Empiezas con un personaje prediseñado cuyo desarrollo depende de las decisiones que vas tomando. Esta forma de seleccionar a tu alter ego en el juego garantiza una trama que gire alrededor de él y que sea coherente y fiel a su pasado. En *Gothic II*, no existe ningún sistema de evolución de clases. El proceso de desarrollo y mejora del héroe se resuelve modelando sus características al ritmo de tus acciones. Y es que, aunque nos cueste creerlo, existe rol más allá de las reglas D&D y su inevitable d20.

El héroe renacido

La historia de *Gothic II* arranca allí donde acababa la primera parte. La estructura básica de misiones se basa en que cada situación que resuelves da paso a otra o una serie de posibles variaciones. Entre unas cosas y otras, tu avatar va acumulando experiencia y evolucionando como personaje.

El gran triunfo de *Gothic II* es saber generar situaciones variadas y atractivas para el jugador. El universo del juego da la sensación de tener vida propia. Cada personaje no jugador parece tener unas motivaciones propias y da la sensación de actuar de acuerdo con ellas. En los núcleos de población es donde mejor se evidencia este trato con los personajes no jugadores. Tus actos no pasan desapercibidos en la urbe y sus habitantes reaccionan como realmente sería de esperar de ellos si fuesen lugareños de una aldea de fantasía y no simples montoncitos de bits. Lo mejor de todo es que cada personaje parece tener algo que contar y un motivo para hacerlo. O por lo menos, eso parece siempre que no insistas en someterles a situaciones comprometidas para su limitada inteligencia artificial.

En cualquier caso, la gran mayoría de estos personajes tienen algo que ofrecerte, algo que pedirte e incluso alguna orden que darte. De esta manera, puedes llegar a ser aprendiz de herrero, pedir créditos al usurero de turno, realizar recados en el puerto, contratar protección privada o devolver favores de dudosa legalidad. Así, hasta que la ciudad virtual te absorba y te sientas seguro y a gusto en los límites que marcan sus murallas. Pero esto sólo es el principio; terminado el primer capítulo del juego, la trama se complica y abre un universo amplio y desafiante.


Oscurece, llueve y el barco no te esperará. Es lo que tiene ser héroe.

Pero no nos engañemos, esto no es *Morrowind*. En *Gothic II*, no se te permite disfrutar del exuberante grado de libertad del juego de Bethesda. El camino de la trama principal no permite atajos ni misiones alternativas. El juego ejecuta linealmente todos los capítulos de la trama sin permitirte saltártelos a tu gusto. Incluso las conversaciones con los personajes no jugadores no suelen tener carácter vinculante. Es decir,


Un combate masivo y la espada en la espalda. Mal asunto.


Qué ironía: el dragón de hielo nos tiene más que quemados.

una respuesta equivocada no cerrará ningún camino de los que debes seguir en el juego.

Gothic II concede muchas licencias a géneros ajenos al rol. En Piranha, quisieron crear un juego de rol sin aplicar las convicciones clásicas que definen el género. Para empezar, el control del personaje y el transcurso de la aventura hacen difícil encasillar a este título en un género en particular. *Gothic* es deudor de la acción, de la aventura y, en mayor medida, del rol.

El combate se desarrolla en estricto tiempo real. Existe una tecla que hace que tu personaje adopte una actitud de combate. Una vez pulsada, debes encarar a tu rival. Este encaramiento se realiza automáticamente, aunque también tienes la posibilidad de pasar a un modo manual. Después, el combate se desarrolla con las típicas fintas, movimientos de defensa y combos de embestida adaptados al arma que manejes. Pero no te asustes, porque el nivel de exigencia de los combates no es demasiado alto. De igual manera, el uso de la magia se ha implementado de manera harto sencilla y se comporta en combate de forma similar a como lo hace un arma de larga distancia.

El gran triunfo de *Gothic II* es saber generar situaciones variadas y atractivas para el jugador

Contra el tiempo

Llegados al punto de comentar el aspecto técnico del juego, hay que señalar su antigüedad. Así, lo que antes nos parecía la excelencia gráfica aplicada a un videojuego, a fecha de hoy incluso puede parecernos algo cutre. No me entiendas mal: técnicamente, a *Gothic II* no se le pueden hacer demasiados reproches, pero el tiempo que ha pasado desde su lanzamiento internacional está marcado a fuego en sus modelos, en sus efectos y en sus texturas.

Pese a todo, si quieres ver la botella medio llena, puedes deleitarte pensando que el juego no requiere máquinas rebosantes de RAM y vitaminadas con cantidades industriales de



Datos técnicos

GÉNERO Rol

DESARROLLADOR Piranha Bytes

EDITOR Nobilis Ibérica

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 700 MHz	PIII 1,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.piranha-bytes.com

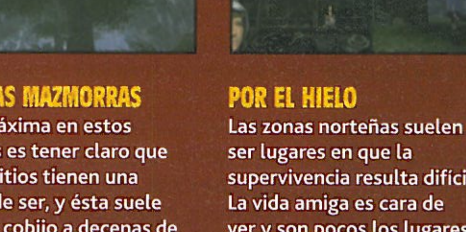
EL GUSTO DE LA EXPLORACIÓN

Aunque los juegos de rol cada vez dejan menos margen a la exploración, *Gothic II* ofrece la posibilidad de pasear por parajes muy variados.

POR EL BOSQUE
Vegetación frondosa, ausencia de caminos y multitud de animales salvajes. Ésta es la tarjeta de visita de todo buen bosque de fantasía que se precie de serlo.



POR LAS CIUDADES
En *Gothic II*, cada habitante tiene su propia motivación y ambiciones. Pasarás horas y horas desentrañando intrigas palaciegas tras sus muros.



POR EL MAR
Muy inseguro. Evita atravesar grandes distancias a nado y acércate al mar sólo en situaciones de máxima necesidad.

POR LAS MAZMORRAS
Una máxima en estos parajes es tener claro que estos sitios tienen una razón de ser, y ésta suele ser dar cobijo a decenas de criaturas inmundas.

POR EL HIELO
Las zonas norteñas suelen ser lugares en que la supervivencia resulta difícil. La vida amiga es cara de ver y son pocos los lugares seguros.



POR LA MONTAÑA
Tu misión te llevará hasta las desafiantes cordilleras. El camino es tosco y con escasa vegetación, así que olvídate de pasar inadvertido.




Decididamente, no es buen momento para quedarse helado.


El ataque de los dragones es inminente, sólo un loco intentaría evitarlo.


¿Nos dejarán pasar ese par de matones con calcetines blancos?


No. No se moverá la cola de esta lagartija si la cortas. Lo he probado.


Bien, acabo de entregar la cena a estos simpáticos animalitos.


Un impulso me atrae a las alturas. Sé que es estúpido. Lo sé.

herzios. Ni siquiera una de esas inalcanzables tarjetas gráficas de extraña nomenclatura.

Como pasa con casi todos los juegos con un entorno íntegro en 3D, *Gothic II* no está libre de los muy frecuentes problemas de detección de colisiones. Es fácil ver cómo partes de tu personaje atraviesan fantasmagóricamente roca y muro o cómo al acercarte mucho a un personaje ves por encima de su capa de vestimenta, e incluso más allá.

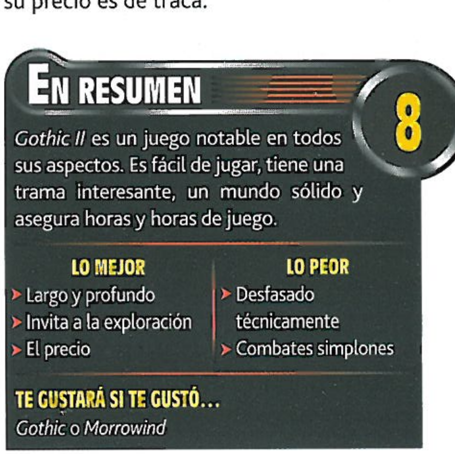
En los combates con más de un enemigo la confusión generada puede acabar con tus esperanzas de salir inmune. Los rivales se aglutinan a tu alrededor imposibilitando cualquier tipo de táctica e incluso impidiendo en ocasiones que desenvaines tu arma. Estos enemigos demuestran tener una IA más bien escasa atacando en desordenado tropel en cuanto cruzas su campo de visión.

Saboréalo de nuevo

Aunque *Gothic II* no tiene modo multijugador, esto ni siquiera puede considerarse un problema. Lo cierto es que sería difícil idear una opción para varios jugadores que conservase la esencia del juego. Por definición, se trata de una aventura solitaria. Así pues, mejor centrarse, como han hecho los desarrolladores, en perfeccionar la experiencia individual en vez de perder el tiempo añadiendo una propina multijugador que poco o nada tenga que ver con el resto.

Con sus aciertos y sus errores, *Gothic II* es un gran juego de rol. Un título lleno de grandes situaciones, que es capaz de recrear exquisitamente la fantasía en la que se basa. Pocos juegos son capaces de hacernos olvidar estadísticas y porcentajes para que nos concentremos en un mundo sólido y tan bien representado.

Cuando lo probé por vez primera, hace unos meses, me hizo pensar que tal vez los cruces con otros géneros sí pueden ser un buen camino para que el rol evolucione. Ahora que he vuelto a disfrutarlo, me reafirmo en lo que pensé: bienvenida sea la evolución si conserva las esencias del género. Además, ahora no tienes excusa para no disfrutarlo: no requiere demasiada máquina, tiene subtítulos en castellano y su precio es de traca.


En resumen

8

Gothic II es un juego notable en todos sus aspectos. Es fácil de jugar, tiene una trama interesante, un mundo sólido y asegura horas y horas de juego.

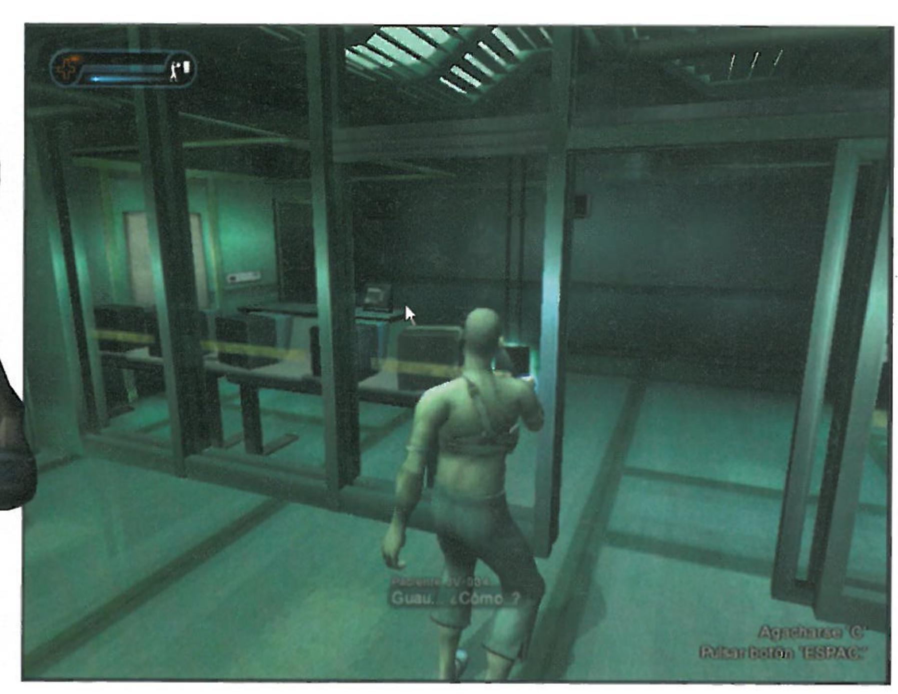
LO MEJOR	LO PEOR
Largo y profundo	Desfasado técnicamente
Invita a la exploración	Combates simplones
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Gothic o *Morrowind*

SECOND SIGHT

El nombre no dice gran cosa y la compañía que lo ha creado es una ilustre desconocida en el mundo del PC. **Pero *Second Sight* es** el perfecto animal de compañía **para los que buscan acción fresca** e innovadora. Diferente. **No lo abandones**, él nunca lo haría.

POR S. SÁNCHEZ



No hay interruptor que resista una descarga de energía psíquica.

Con el uso de la proyección mental, puedes sortear obstáculos físicos.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción

DESARROLLADOR: Free Radical

EDITOR: Codemasters

PRECIO: 49,90 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.codemasters.co.uk/secondsight

Para los jugadores de consolas, Free Radical no es una compañía desconocida. Al contrario, son los creadores de la saga *TimeSplitters*, juegos de acción muy bien tratados por la crítica. Su siguiente peldaño en la escalera evolutiva es este *Second Sight*, que vio la luz en consolas de última generación antes de presentarse ante nuestros ordenadores.

Puedes acercarte a él sin ninguna desconfianza: de sus orígenes consoleros sólo queda un sistema de guardado automático que, por una vez, está justificado, ya que en caso contrario resultaría demasiado fácil. Los gráficos no son de órdago, pero cumplen de sobras con lo que se puede pedir a un juego de acción más o menos puntero en los albores de 2005.

El juego arranca bien, con mucho estilo. Tu personaje despierta en una camilla. En tiempo récord, se hace una composición de lugar: acaban de experimentar con él y eso le ha dotado de una serie de poderes especiales cuyo alcance ya irás descubriendo. Parte del juego consiste en aprender a controlarlos y darles un uso lo más práctico posible.

Tu personaje le daría un terrible meneo a casi cualquier superhéroe de la mítica Marvel

Así se juega

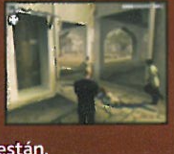
En estas primeras fases, sabes muy poco de tu personaje. Ni quién es, ni por qué han experimentado con él ni qué demonios pinta en el embrollo en el que va a verse envuelto. Esto se solventa gracias a una serie de misiones *flashback* que pronto te aclaran muchas cosas del argumento y sirven, de paso, de tutorial para hacerte con los movimientos básicos. Así aprendes que John Vattic, tu personaje, tiene un interesante pasado y grandes aptitudes para el combate y el sigilo.

Para ir superando misiones, puedes arrimarte a las paredes y asomarte para ver o para disparar, muy en la línea de lo que se podía hacer en *Splinter Cell*, *Metal Gear Solid* o *Kill.Switch*. Eso te da un amplio margen para resolver las situaciones a tu manera, ya sea liándote a tiros o pasando desapercibido.

ANTECEDENTES ILUSTRES

Aunque *Second Sight* es un juego con marcada personalidad, no faltan en él referencias a títulos anteriores, algunas más intencionadas que otras.

HITMAN



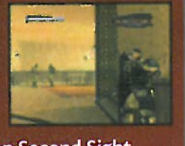
Las similitudes son evidentes: ambos juegos tienen protagonistas calvos que despiertan un buen día sin saber dónde están.

METAL GEAR SOLID



Snake y John actúan de forma muy similar. Los dos reptan pegados a las paredes y estudian al detalle las rutinas de sus enemigos.

KILL.SWITCH



Un juego mediocre pero que te permitía disparar desde distintos parapetos, algo que también puede hacerse en Second Sight.

ICO



Una pequeña obra maestra nunca convertida a PC. *Second Sight* hereda la idea de proteger a una dama en peligro que no está mucho por la labor.



Asómate un poco para eliminar a los enemigos. Los marines te enseñarán cómo.

En Free Radical saben que esta libertad de acción es una de las cosas que casi todos los juegos prometen y muy pocos ofrecen. Por ello, se han aplicado seriamente a que este aspecto funcione de verdad. La solución pasa por la variedad de poderes psíquicos del personaje, que puede hacer casi de todo menos volar. Es evidente que dan muchísima variedad al juego y lo apartan de las fórmulas más trilladas, pero creo que dan excesivas facilidades al jugador, lo que hace que la mayoría de las misiones resulten demasiado fáciles. Para entendernos, John le daría un terrible meneo a casi cualquier superhéroe de la Marvel. Incluso se merendaría sin problemas a Batman, Superman y Spiderman juntos.

PUEDE CON TODO

John puede hacerse invisible, viajar astralmente sin por ello perder la capacidad de interactuar con el mundo físico, manipular y noquear enemigos con la mente, poseerlos e incluso curarse. Todo esto a cambio de un poco de energía psíquica que se recarga en cuestión de segundos. No dispones de todos estos poderes desde el principio, pero con sólo algunos ya basta para superar el juego de cabo a rabo sin casi pegar un tiro. De ahí que no nos quejemos de la imposibilidad de guardar la partida cuando queramos. Sería escandaloso, nos pasaríamos el juego en un suspiro.

Lo mejor de *Second Sight*, más allá de su escasa dificultad, es que no empeora a medida que lo juegas. Todo lo contrario, mejora. Y mucho. Los nuevos poderes propician situaciones originales, hasta divertidas en ocasiones. Incluso los guiños a juegos como *Space Invaders* e *ICO* (muy claros en una misión en la que debes avanzar protegiendo a tu compañera) dan al juego una variedad y riqueza que se echa de menos en muchos otros juegos de acción recientes.

EN RESUMEN

7,5

Second Sight es como el buen vino que mejora con el tiempo. Como experiencia en solitario, ofrece una buena ración de entretenimiento.

LO MEJOR	LO PEOR
Jugabilidad variada	Demasiado fácil
El diseño de escenarios	Gráficos mejorables
Planteamiento flexible	



TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Splinter Cell o *Kill.Switch*



Cuando veas un ordenador, utilízalo para desactivar las cámaras.



En algunos *flashbacks*, contarás con la ayuda de los militares.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

¿Estás **harto de que el** Fútbol Club **Tordesillas no se clasifique** para la mítica Liga de Campeones? **No sufras**, futbolero irredento. **Eso se soluciona con un PC** decente **y lo nuevo que** los chicos de EA Sports **te ofrecen** para instalar en él.

POR D. VALVERDE



Con este sencillo editor, puedes elegir tu imagen a tu gusto.

EA Sports le ha cogido el gustillo a exprimir al máximo ese estupendo limón que es *FIFA*. Ya sucedió con *Euro 2004*, un título que compartía motor gráfico y jugabilidad con *FIFA 2004*. En el caso de este *UEFA*, EA Sports ha asignado el desarrollo del juego a un estudio interno independiente del de *FIFA*. Peligro. Porque decir "desarrollo" es decir mucho. El nuevo título de EA Sports toma prestado motor gráfico y jugabilidad de su hermano mayor. Y lo hace sin tapujos, porque sobre el terreno de juego, este *UEFA* es clavado a *FIFA 2005*. Como no podía ser de otra manera, la opción de juego "Off the ball" (sin balón) sigue presente, así como la posibilidad de realizar controles del balón orientados o en carrera (con el stick derecho) sin perder la inercia del movimiento. Vaya, que en lo que se refiere a la jugabilidad este *UEFA* raya a un nivel más que notable, de eso no hay duda, aunque sin mejorar lo ya visto en *FIFA 2005*.



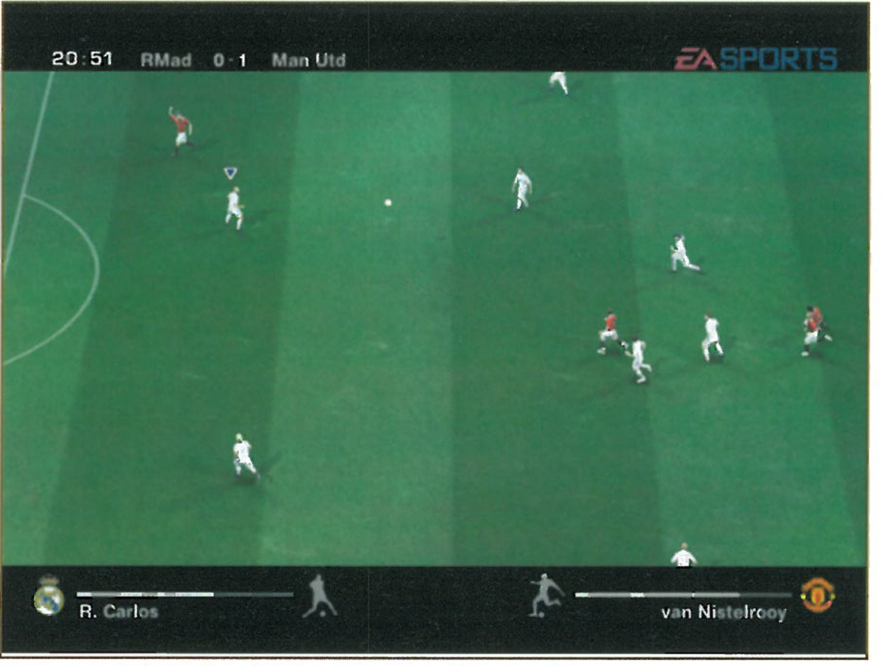
MEJOR NO TOCARLO

Lo que sí ha cambiado a peor es la interfaz de menús, remozada para la ocasión de una manera poco convincente. Resulta demasiado engorroso y tosco navegar por las opciones del menú, sobre todo en la pantalla de alineaciones y tácticas, un claro ejemplo de cómo no se debería diseñar un menú de opciones.

Otra novedad desafortunada con respecto a *FIFA 2005* se hace sentir a ambos lados del terreno de juego. Me explicaré. Aún no lo entiendo del todo, pero a algún lúcido diseñador se le ha ocurrido para este *UEFA* una "gran" idea. En vez de dedicarse al cultivo de mazorcas transgénicas, el programador en cuestión se debió crecer, se vino arriba, y en un momento



El nivel de detalle de los estadios es realmente extraordinario.



Las bandas negras te acompañan a lo largo de todos los partidos.



El juego aéreo, aunque ha mejorado, no llega a convencer del todo.



El modo Temporada con objetivos es la principal novedad.



La ambientación de la Champions está perfectamente reflejada en el juego.



El modelado de los jugadores es ejemplar, pero las animaciones son mejorables.

de lucidez mental decidió obsequiarnos con un par de bandas negras en la parte superior e inferior de la pantalla en las que aparece la interfaz de juego. Sólo falta John Wayne correteando por el césped para creer, por un momento, que estoy viendo una película del oeste en Cinernascope. En fin, que es absurdo, porque las bandas negras imposibilitan una mayor visión del terreno de juego, y además, son totalmente innecesarias.

Además, por razones que no me han sido aún reveladas (mi confidente estaba de vacaciones), se ha decidido suprimir para la ocasión el radar de pantalla. Sí, es absurdo. Así que más vale que empieces a desarrollar tus facultades paranormales, porque sólo a través de la intuición y de la telepatía podrás averiguar la posición de los jugadores que no se ven en pantalla. Esto es casi un juego educativo: juegas al fútbol y de paso desarrollas tus facultades psíquicas más recónditas. En fin, llamaré a Mulder a ver si él tiene una explicación para esto.

El nuevo título de EA Sports toma prestados el motor gráfico y la jugabilidad de su hermano *FIFA 2005*

Ya puestos...

No se pueden pasar por alto las excelentes texturas que exhiben los jugadores (algunos, auténticos clones de los de carne y hueso) y la gran ambientación conseguida antes, durante y después de los partidos, gracias sobre todo a los magníficos efectos y a los excelentes temas musicales.

Pero del simulador no se ha corregido nada: las animaciones de los jugadores, sobre todo en cámaras cercanas, continúan siendo demasiado robóticas y acartonadas. La inteligencia artificial del equipo no convence, sobre todo en ataque, ya que a veces te sigue dando la sensación de aislamiento total (tus compañeros no te apoyan ni suben al ataque como un bloque).

Eso sí, como cacareada novedad, se ha decidido incluir durante el desarrollo de los partidos una cámara automática que muestra en determinados instantes las reacciones y los gestos del entrenador en el banquillo (sin duda, lo llevaba esperando durante eones...). También se han retocado los lanzamientos de faltas y córneres (con una opción de tiro diferente en cada botón), que resultan ahora bastante más asequibles e intuitivos.

Está claro que, como juego, este *UEFA* pierde enteros respecto al último *FIFA*. Pero claro, disputar la Champions tiene un precio.

QUIEN PAGA MANDA



En cuanto a opciones de juego, sin duda la principal atracción es el modo Temporada. En este modo, puedes elegir el equipo que mejor te caiga (de entre 239 disponibles) e intentar llevarlo a la gloria de la Champions a través de 50 misiones con su música de fondo. Para ello, partido a partido, vas a tener que superar una serie de objetivos impuestos por el propietario del club (marcar más de dos goles a los suplentes, ganar obligatoriamente o caer eliminado...). Esta especie de clon de Lopera, si las cosas no pintan bien, te obligará incluso a vender a jugadores titulares para renovar el equipo.



En resumen

7

Básicamente, un *FIFA Football 2005* con ambientación de Champions. Puestos a elegir, nos quedamos con *FIFA*, ya que los cambios restan más que suman.

Lo mejor	Lo peor
El motor de *FIFA*	No supera a *FIFA 2005*
La ambientación	Las bandas negras
El modo Temporada	

Te gustará si te gustó...
FIFA Football 2005 o *Euro 2004*

DEMON STONE

Demon Stone es **un retorno a los viejos tiempos**, cuando la diversión cabía en una palanca de mandos y dos botones. Los autores de *Las Dos Torres* vuelven a la carga con su **nuevo juego de mamporros** a la carrera. Esta vez, **en los Reinos Olvidados**.

POR M. GONZÁLEZ

No hace tanto que Sormfront nos sorprendió con su adaptación de *Las Dos Torres*, un juego en la tradición de viejos arcade de lucha y fantasía como *Golden Axe* o *The King of Dragons*. Con este éxito, sacaron el subgénero de lucha del baúl de los recuerdos, le dieron un tridimensional lavado de cara y añadieron ciertos toques, apenas finas pinceladas, de rol de garrafa. Intercalado entre los niveles, un sencillo menú permitía comprar nuevos combos para tus personajes (combinaciones de botones que olvidábamos a los cincos segundos), así como armas y armadura que fortalecían tu ataque y defensa. El rol reducido a su mínima expresión en el universo de Tolkien.

Ya puedes empezar a rezar para que esta pared se derrumbe por sí sola.

REGRESO AL PASADO

Las Dos Torres no llegó a los compatibles, pero sí su continuación, *El retorno del rey* (esta vez, desarrollado por un estudio interno de Electronic Arts). Si jugaste a aquel juego, jugaste a *Demon Stone* sin saberlo. Ambos son tan parecidos que cabe preguntarse qué ha hecho Stormfront en el tiempo transcurrido.

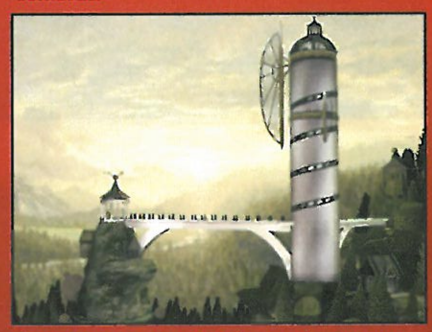
¿Mejorar el motor gráfico? La PS2 sigue donde estaba y el juego que nos ocupa es una conversión directa apenas adaptada. Las texturas carecen de definición y te sumergen en un mundo de superficies difusas, marca de su paso por la consola negra de Sony. *¿Bump mapping? ¿Shadders? ¿Normal maps?* Tu tarjeta gráfica de gama alta (e incluso media) podría mover *Demon Stone* con una sola mano. Deleita la vista la suavidad con la que se desliza el juego por la pantalla, pero qué menos, dada la simpleza de lo representado.

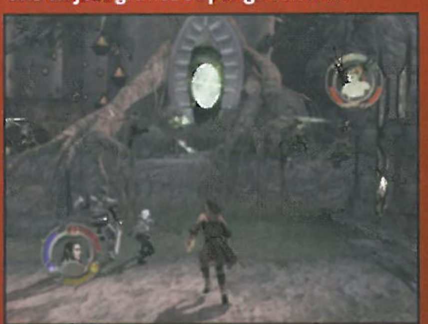




Nuestros tres héroes al completo posando para *PC Life*.


¿*El retorno del rey* o *Demon Stone*? Busca las diferencias.


Zhai en su elemento, esperando en las sombras.


Son escenas como ésta las que hacen que una tarjeta gráfica se ponga caliente.

TRES HEROES Y UN DESTINO

Ni uno, ni dos: tres son los protagonistas de esta historia. ¿Quieres conocerles mejor?

ZHAI, LA PÍCARA

Su madre era una Drow, su padre un elfo del bosque, ella, una asesina descarada. Las sombras son su escondite favorito. Desde allí acecha a sus enemigos.

RANNEK, EL GUERRERO

Desde Rambo, han proliferado los duros sensibles traumatizados. Rannek arrasa con todo y, en las escenas intermedias, reflexiona sobre el horror de la guerra.

ILLIUS, EL MAGO

El incomprendido del grupo. Su padre quería que fuese caballero, él quería ser mago. Sus ataques a distancia son poderosos. En las distancias cortas, es un chico tímido.


Los enemigos principales son frecuentes, incluso al principio.

¿Tal vez hayan mejorado la jugabilidad? Difícil innovar en materia de mamporros. Desde la primera y prehistórica galleta, todo está inventado. Sí han intentado algo: en lugar de manejar a un guerrero, controlas a tres y puedes ir saltando de uno a otro. Una idea tan original como *Daikatana*, pero un intento al fin y al cabo. Asesina, guerrero y mago, cada uno con su especialidad: esconderse en las sombras, ser un tanque y ataque a distancia. Eso te permite realizar ataques combinados y poco más.

¿Alguna otra innovación? Pues no. Se repite la formula de *Las Dos Torres* e incluso se renuncia a la gran aportación de *El retorno del rey*, la partida cooperativa. Puedes dar mamporros, seguir el insulso argumento (debes atrapar a dos demonios en una piedra, la Demon Stone) y acumular puntos de experiencia para ir accediendo a todos los combos, y artefactos disponibles. Así, a lo largo de diez niveles de aproximadamente quince minutos de duración. En total, dos horas y media de juego.

Se repite la formula de *Las Dos Torres* y se renuncia al modo cooperativo de *El retorno del rey*

Por fortuna, te matarán varias veces (gracias, sobre todo, a una horrible cámara), con lo que el juego te acabará durando el doble: cinco horas. No hay multijugador, no hay cooperativo. Eso es todo.

Gana el clon mayor

Breve, repetitivo y falto de originalidad, pero también sencillo, rápido y atractivo de jugar (al menos la primera hora). Su sencillez es su mejor baza y su mayor defecto. A su favor, que el mercado de lucha para PC está prácticamente desierto y que incluye voces y textos en castellano (lástima de sincronización labial...). En su contra, que existe un titulo igual a éste, *El retorno del rey*, editado hace año y medio pero de gráficos similares. Además, no tenía errores de programación, sí incluía cooperativo y contaba con el encanto de la película.

Es desolador comprobar la cantidad de *bugs* que presenta el juego. El foro de *Demon Stone* está plagado de quejas y he podido comprobar en mis propias carnes un fallo en el segundo nivel que me dejaba siempre atascado (una pared que debía romperse pero no lo hace). La solución fue volver a empezar desde el primer nivel y cruzar los dedos (¡funcionó!). Puede que algo de esto se resuelva en el futuro, pero de momento el equipo de desarrollo sigue sin dar señales de vida.

En resumen

6

Un juego de lucha de los de antes, de mecánica elemental y corto recorrido. Apto para nostálgicos y alérgicos a la sofisticación y la complejidad.

LO MEJOR	LO PEOR
Diversión instantánea	Muy corto
Pura nostalgia	Gráficos mediocres
El precio	Bugs, bugs, bugs...

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
El Señor de los Anillos: El retorno del Rey







GTR
FIA GT Racing Game

Los Ferrari y los Porsche no son sólo **para ir de ligoteo** a la puerta de la discoteca. **Sumérgete en** el mundo de **los GTR** y verás lo que se puede hacer con ellos. Cuida el más mínimo detalle **y prepárate para sentir todos sus caballos** en la pista.

Pasarse de frenada o bloquear las ruedas hará que te salgas de la pista.

Por J. Font

Si eres de los que se pirran por el olor del monóxido de carbono, seguro que has soñado más de una vez con competir en las míticas 24 horas de Le Mans. Pocas pruebas sobre ruedas tienen esa aura mítica, esa inigualable combinación de refinamiento tecnológico y resistencia llevada al límite. Pues bien, no parece que este año vayas a tener opciones de correr la prueba real, pero puedes conformarte con la virtual, que no es moco de pavo.

GTR tiene la pertinente licencia de las competiciones Gran Turismo de la FIA, lo que le permite emular estas pruebas al detalle. No se trata de una modalidad tan popular como la Fórmula 1 o los rallies, pero sí tienen más seguidores en nuestro país que las muy yanquis series TOCA y NASCAR.

Se las trae

El marcado realismo es una de las bazas del juego, pero también puede resultar disuasorio para muchos. Por suerte, existe un modo arcade con el que puedes acceder a distintas carreras ajustando parámetros como la inteligencia artificial de los rivales o su número, el nivel de daños o las ayudas en la conducción. En este modo, todos los circuitos y los vehículos están disponibles desde el principio, así que puedes usarlo para ir acostumbrándote al tipo de conducción y los trazados.

Otra cosa son los modos semiprofesional y profesional, en los que dispones de una modalidad de carrera simple (Race Weekend) y una de campeonato (Championship). Las primeras incluyen por defecto dos sesiones de entrenamiento, pruebas clasificatorias y la carrera en sí, aunque puedes ir al grano si así lo prefieres. En el modo campeonato, debes escoger la categoría en la que vas a competir y ajustar algunos de los parámetros de la temporada. También se ha incluido un modo de práctica para adaptar el vehículo a cada circuito.

Algo que llama la atención es la gran cantidad de polígonos utilizada para recrear los coches. Eso ha permitido también que todos tengan una representación visual de los daños muy creíble y detallada. Vas a ver ruedas que saltan por los aires y capós que se desprenden mientras la cabeza de

Datos técnicos

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
SimBin Development Team

EDITOR
Atari

PRECIO: 49,99 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,2 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	384 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

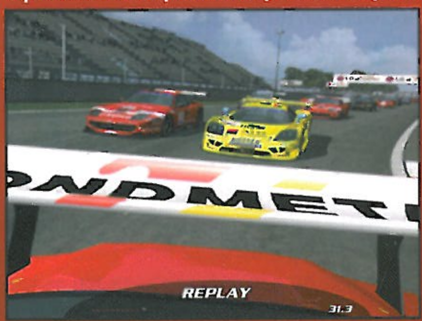
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ · LAN 24 · Internet 24

WEB www.gtr-game.com

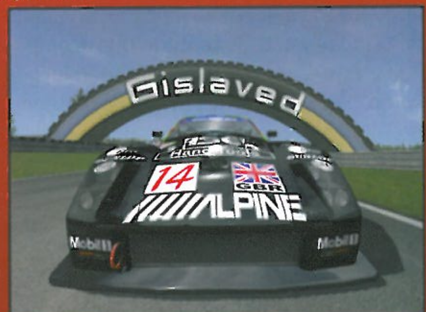

Si algo asegura este juego es simulación con todas las de la ley.



Aprovecha las repeticiones para ver lo que te has perdido.



Después de la carrera, podrás ver la repetición y analizar tus errores.



El aspecto de los vehículos es de una agresividad felina.

Llama la atención la gran cantidad de polígonos utilizada para recrear los coches

los pilotos se mueve como una peonza por efecto de la brutal inercia.

Además, la física de los vehículos varía de unos a otros, lo que se nota, y mucho, en su comportamiento sobre el asfalto. Tampoco faltan las cada vez más populares opciones de modificación de los vehículos. Como referencia, los desarrolladores han utilizado el MOTEC, un software basado en las telemetrías reales de los vehículos de competición.

Todos los vehículos incluyen cabinas virtuales idénticas a las de sus modelos con las correspondientes pantallas de telemetría. Puedes incluso regular la altura del asiento, algo que tiene sentido en el modo multijugador. Para rematar el realismo, dispones de tecnología IR, lo que supone que si tienes un dispositivo adecuado, como las gafas Track IR2, podrás mover la cámara con la cabeza.

Tal y como son

Los circuitos que aparecen en el juego han sido reproducidos con fidelidad haciendo uso de GPS para no perder detalle de los trazados. Entre ellos, se encuentran el de Montmeló, cerca de Barcelona, o el de Spa-Francorchamps, que también cuenta con su carrera de 24 horas. Los desarrolladores no han dudado en incluir las pruebas de resistencia más largas incluso en el modo multijugador, así que puedes prepararte para sesiones tan maratonianas como seas capaz de soportar. En cuanto al nivel de detalle, los circuitos son de un realismo que casi asusta, aunque tal vez los fondos resulten demasiado estáticos.

El juego ofrece tanto que sería un crimen conformarse con su modo arcade: estarías renunciando a más del 80% de potencial del producto. Así que ármate de paciencia y vete preparando para todo un reto, un juego que ofrece simulación en estado puro y nervios de acero. No apto para los que se sienten incapaces de manejar un vehículo de cuatro ruedas en el mundo real.

Gacelas de cuatro ruedas

Si algo asegura *GTR* es un alto nivel de detalle. Es increíble la de cosas que debes tener en cuenta para conducir alguno de estos vehículos.

Retrovisores
Es posible girar la cabeza para ver a través de ellos, pero perder el asfalto de vista puede hacer que acabes en las vallas.



Capós
¿Has visto lo que esconden estas bestias ahí debajo? Sólo tienes que darle el toque justo para que las piezas salten despedidas.



El entorno
En carreras largas, los mecánicos te estarán esperando para llenar el depósito o cambiar las ruedas. No te sentirás solo.



Mecánica
Ajustar el vehículo en cada circuito es un reto. Debes prestar atención a muchos parámetros, incluida la temperatura de las ruedas.

En resumen

7,5

Un simulador de los que ya no quedan. Serio, pulcro y de una dificultad diabólica. Resulta incluso indigesto si no eres capaz de tomártelo en serio.

Lo mejor
- Su realismo
- El multijugador
- El nivel de detalle

Lo peor
- Muy exigente, tal vez demasiado

Te gustará si te gustó...
Toca Race Driver 2 o *NASCAR Thunder 2004*

Immortal Cities

LOS NIÑOS DEL NILO

Olvídate de la frialdad de los funcionarios de *SimCity*. **O de la violencia** de cualquier ETR militarizado. Tilted Mill ha diseñado un juego en el que **lo que** más **importa son las personas**, el pueblo. Su felicidad. **Y** claro, **tú tienes la última palabra**.

POR X. PITA

No te dejes llevar por las apariencias, da igual que *Los niños del Nilo* tenga todo el aspecto de ser un árido juego en el que se gestiona la vida de una ciudad y que las capturas que acompañan a este texto te hagan pensar en juegos como *Caesar III*. Porque lo que ha pretendido Tilted Mill con estos niños de río egipcio es construir un juego de gestión urbana, sí, pero no tan centrado en la edificación o administración de los edificios como en la sociedad, en los habitantes que pueblan las callejuelas de su Egipto virtual.

Para entendernos: *Los Sims*. Como en el juego de Maxis, cada egipcio tiene aquí un nombre, unas inquietudes, un trabajo. Y dependiendo de sus deseos y necesidades actuará de una u otra manera. Claro que la última palabra para otorgarle felicidad o miseria depende de tu buen hacer como demiurgo. Aquí lo que importan son aspectos concretos y humanos, no términos abstractos tal y como sucede con la gestión urbanística de toda la vida.

DATOS TÉCNICOS

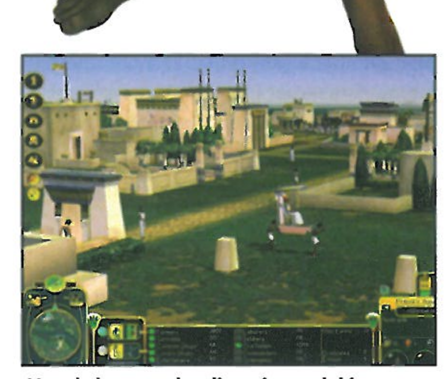
GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Tilted Mill
EDITOR
Atari
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.immortalcities.com

SENTIMIENTOS VIRTUALES

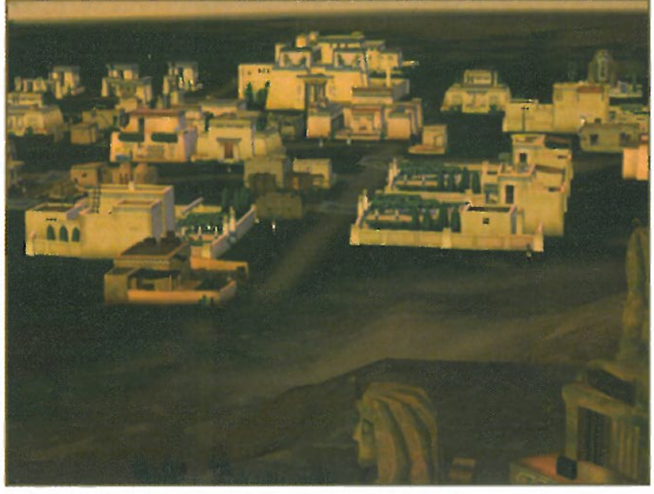
El objetivo final es convencer a los habitantes de la ciudad de que lo mejor para ellos es vivir bajo tu mandato. Para conseguirlo, debes darles lo de siempre: pan y circo. Es decir, propocionar a los ciudadanos una serie de elementos (templos, ciudades saneadas, seguridad) que conviertan su vida en algo cómodo y feliz. Así, tu mandato durará siglos. Piensa que en Egipto reinaban



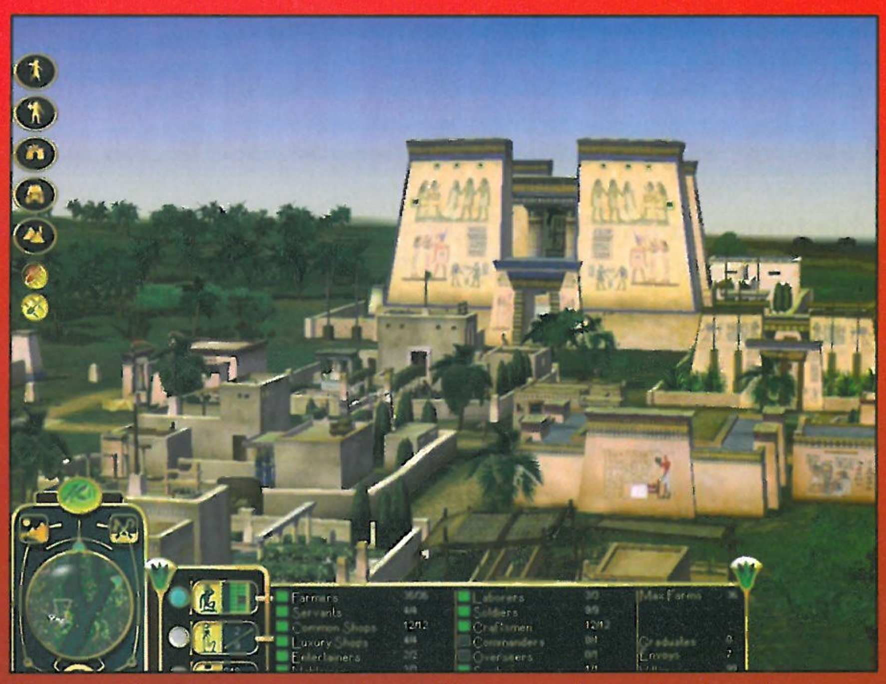
Una de las grandes diversiones del juego: ver lo que hacen tus ciudadanos.



La palabra agradable se ajusta a la perfección a los gráficos del juego.



Tilted Mill ha diseñado un juego de gestión muy humano.



El motor gráfico de *Empire Earth* se adapta perfectamente a la atmósfera de este juego.



Debes tener en cuenta las necesidades de una ciudad: sanidad, ocio, comodidad...



De tus acciones depende que los ciudadanos te odien o te veneren.

Aunque el juego acierta en la microgestión, falla estrepitosamente en aspectos más generales

castas dinásticas y el juego funciona bajo esa premisa. Un comportamiento adecuado y unos ciudadanos contentos aseguran el mandato de tu dinastía a lo largo de los años. Todo lo contrario te condena al más definitivo de los olvidos.

Adaptando el motor de *Empire Earth*, *Los niños del Nilo* cuenta con un apartado gráfico cálido, agradable, más cercano al tebeo o el humor blanco que al realismo fotográfico.

Estoy confundido

Ésas son las buenas noticias. Ahora, las malas. Aunque el juego acierta en la microgestión (seguir el día a día de los habitantes, ver cuáles son sus problemas y solucionarlos), falla estrepitosamente en aspectos, digamos, más generales. Esto es, la macrogestión. Resulta prácticamente imposible saber por qué la economía de tu ciudad no marcha todo lo bien que debiera. Y eso se debe a que al juego le faltan menús con información detallada.

Este hecho se ve acentuado por el pobre diseño de la interfaz. Un ejemplo sangrante: hay información de vital importancia que sólo aparece cuando pasas el cursor sobre un lugar determinado. El problema es que te ves a ti mismo deslizando cuidadosamente el cursor por cada píxel de la pantalla en busca de unos datos que, de ofrecerse de forma más explícita y cómoda, agilizarían enormemente la partida.

En otras palabras, que tomado como conjunto, *Los niños del Nilo* se revela como un producto decepcionante. Y si uno busca las razones, sólo puede pensar en un mediocre diseño. Es una pena, porque bajo los fallos de interfaz y macrogestión, se esconde una idea brillante, la de dotar a la gestión urbana, tan fría, de una perspectiva "de personaje"; algo tan revolucionario y bien pensado que, de haber sido encajado en el juego con mayor precisión, convertiría este producto en una pequeña obra maestra. Desgraciadamente, no ha sido así.

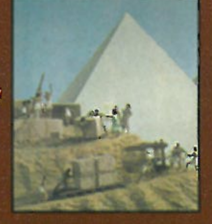
HISTORIA MILENARIA

Como queda patente a lo largo del juego, la egipcia fue una cultura que brindó a la humanidad algunas de sus más bellas obras de arte. De entre todas ellas, destacan, cómo no, sus monumentos funerarios y templos. Aquí tienes algunos ejemplos.



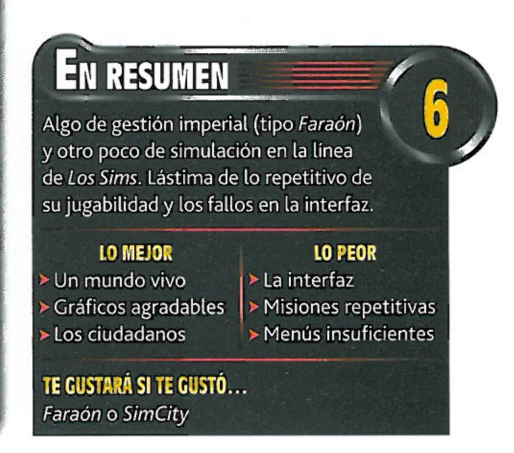
PIRAMIDE DE ZOSER

Construida a principios del Imperio Antiguo en el complejo funerario de Sakkara por el arquitecto Imhotep. Está edificada superponiendo seis mastabas (construcciones de planta rectangular y en forma de tronco de pirámide), supuestamente para acercar más al faraón al dios Ra.



CONJUNTO FUNERARIO DE GIZEH

La obra arquitectónica más conocida del antiguo Egipto. La necrópolis está formada, fundamentalmente, por las pirámides de Keops, Kefrén y Micerinos. Según los estudiosos, las pirámides resaltaban el poder del faraón, de ahí que a medida que iba disminuyendo su poder también disminuía su tamaño.



TEMPLO DE LUXOR

Se debe fundamentalmente a la obra de dos faraones: Amenhotep III y Ramsés II. Al haberse comenzado a construir en la época de Amenhotep III y no finalizarse hasta la época musulmana, es el único monumento en el mundo que combina arquitectura egipcia, grecorromana, copta e islámica.

EN RESUMEN

6

Algo de gestión imperial (tipo *Faraón*) y otro poco de simulación en la línea de *Los Sims*. Lástima de lo repetitivo de su jugabilidad y los fallos en la interfaz.

LO MEJOR	LO PEOR
Un mundo vivo	La interfaz
Gráficos agradables	Misiones repetitivas
Los ciudadanos	Menús insuficientes

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

Faraón o *SimCity*

CONSTANTINE

¿Es posible tomarse en serio a un malo que se llama Mammon? Pues **tendrás que hacerlo** si quieres evitar que Tierra e Infierno se conviertan en sinónimos. **Ponte las gafas de sol**, desenfunda una escopeta sagrada **y empieza a liquidar** a esa turba de apestosos **demonios**.

POR X. ROBLES

El protagonista de este juego, John Constantine, un mago sin demasiados poderes, intenta suicidarse cuando se entera de que va a morir de cáncer de pulmón. Pero no lo consigue. Mientras lo reaniman en el hospital, él pasea por el infierno con un cigarrillo entre los labios. Al despertar, se percata de que ha adquirido la habilidad de viajar al Averno cuando lo desee. Desde entonces, utiliza este poder para mantener a raya a los demonios que quieren traspasar la delgada línea que separa la Tierra del Infierno.

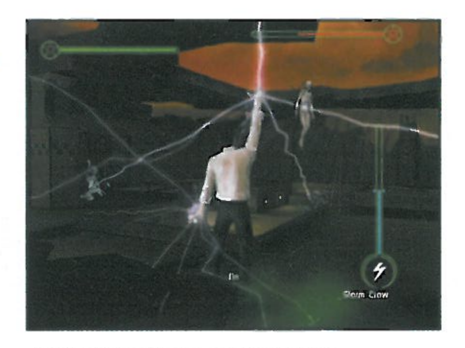
Aunque esta biografía ya le convierte en un personaje más que atractivo, lo que realmente ha hecho famoso a John Constantine es la prepotencia y crueldad que viene demostrando en la serie de cómics *Hellblazer* desde 1985. Es el típico antihéroe que suelta frases antológicas en los momentos de mayor tensión. Como John McLane, Philippe Marlowe o Vito Corleone, pero en gótico.

Warner Bros. decidió el año pasado que ya era hora de que John Constantine se diera un paseo por Hollywood, y el actorzuelo que eligieron para dar vida a nuestro antihéroe fue Keanu Reeves. Pues bien, el título de Bits Studios se basa, precisamente, en esta película, algo más *light* que el cómic, calificado como no apto para menores de 18 años.

JOHNNY COGIÓ SU FUSIL

Constantine es un juego de acción en tercera persona muy al estilo de *Max Payne*. Lo más atractivo que presenta, además de la posibilidad de matar a cuatro demonios por segundo, es que puedes ir saltando entre dos mundos: uno "real" y otro demoníaco. Así, si el camino queda bloqueado, por ejemplo, debes bajar al inframundo (que es un reflejo del mundo real sumido en el caos más absoluto) para despejar la zona y seguir adelante. Sin embargo, tras esta aparente libertad se esconde una linealidad absoluta: sólo hay una forma posible de resolver las situaciones.

Los puzzles con los que te vas encontrando, aunque bastante fáciles, son interesantes: mover varios objetos y dejarlos sobre las baldosas adecuadas, al estilo de los de *Zelda*, deducir cómo ordenar un grupo de imágenes... Para resolverlos, debes encontrar una serie de pistas que sólo puedes localizar con la "visión verdadera", un efecto bastante hortera que permite ver en la oscuridad invirtiendo los colores. Como el juego está lleno de zonas oscuras, terminas por jugar siempre con esta visión activada y *Constantine* acaba por parecer una especie de película de terror de Andy Warhol.



Los hechizos te dan poder, tal vez demasiado. Pero no te confíes.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Bits Studios

EDITOR
Proein

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla: España — Voces: España

REQUISITOS

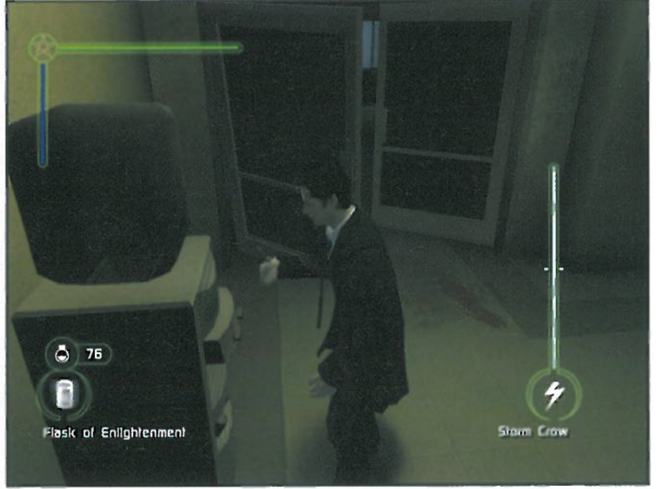
	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,5 GHz	PIV 2,6 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ — LAN: ✗ — Internet: ✗

WEB www.constantinegame.com



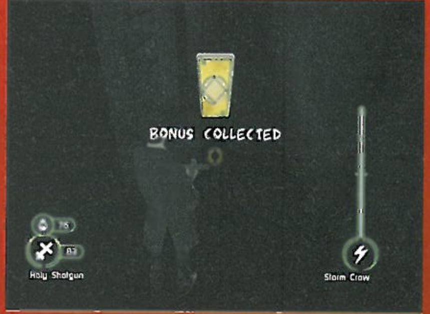
Este Infierno tiene un aspecto de lo más disuasorio.

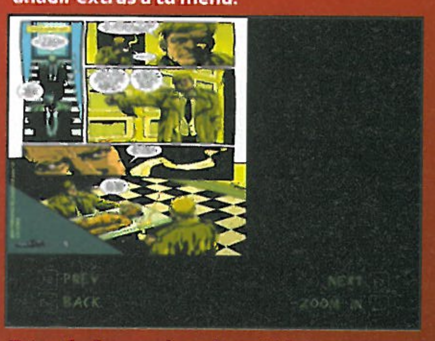


Para llenar tu barra de vida, debes beber agua, nada de drogas.



Mira que llegan a ser malos esos malditos demonios...


Dar tanto protagonismo a la "visión verdadera" no parece una buena idea.



Tienes que recoger una serie de cartas para añadir extras a tu menú.

Este cómic completo de *Hellblazer* se desbloquea en las fases finales.

Y ya que hablamos de terror, decir que el juego abusa de los ambientes lóbregos y el susto fácil: el volumen sube de sopetón, caen estanterías a tu paso, se apagan las luces, se encienden electrodomésticos... Si combinamos esto con los escenarios (un psiquiátrico, sótanos abandonados, bibliotecas demoníacas...), el resultado es un cóctel que te hace saltar de la silla más de lo que te esperas.

El juego abusa del susto fácil: el volumen sube de sopetón, caen estanterías a tu paso...

¡Esto es un Infierno!

En el mundo de *Constantine* te encuentras con miles de demonios y bestias que campan a sus anchas en busca de carne fresca (sí, la carne fresca eres tú). Puedes acabar con ellos de dos maneras: utilizando tu arsenal neogótico, que incluye una escopeta sagrada con balas en forma de cruz o con hechizos. Si los consigues dominar (se ejecutan pulsando una combinación de botones), te es muy fácil, quizás demasiado, resolver cualquier tipo de situación problemática. Eso sí, tienes que mantener llena la barra de magia recogiendo la energía que dejan los monstruos al morir.

El apartado gráfico es típico de las conversiones de juegos de consola de "nueva generación". Vamos, que no esperes un nivel de excelencia visual digno de la ambientación. Y olvídate de la interacción con el escenario, juegos de luces, sistema de impactos y demás exquisiteces peceras.

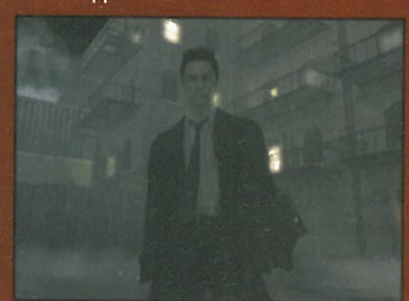
Tanto si eres seguidor de *Hellblazer* como si te encanta Keanu Reeves, *Constantine* te va a gustar. Tiene puzzles, un buen guión, secuencias de vídeo muy interesantes y, sobre todo, muchos disparos.

LA ESTRELLA DE LA FUNCIÓN

Sus creadores hablan de él como "el mago proletario, el manipulador de cigarrillo nervioso, el antihéroe de moral ambigua y gabardina ajada". O sea, John Constantine.

EN EL CÓMIC

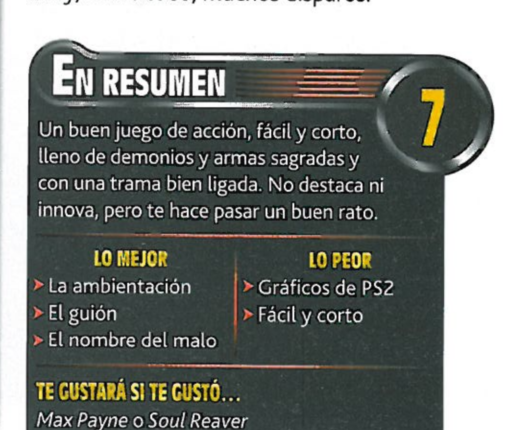
En los inicios de *Hellblazer*, Constantine era un músico punk inglés inspirado en Sting. Ha tenido guiones de Alan Moore o Jamie Delano y le han dibujado artistas como David Lloyd, Sean Philipps o Chris Brunner.



EN LA PELÍCULA

Esta cinta de terror gótico y tecnológico la dirige Francis Lawrence y la protagonizan Keanu Reeves y Rachel Weisz. Por lo que hemos oído, los fans del cómic no están demasiado satisfechos con el resultado.





EN RESUMEN

7

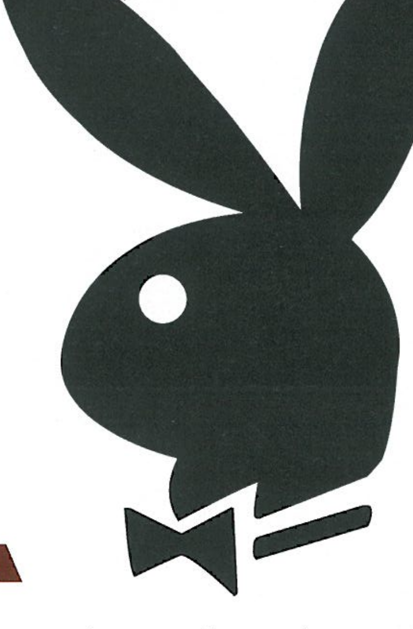
Un buen juego de acción, fácil y corto, lleno de demonios y armas sagradas y con una trama bien ligada. No destaca ni innova, pero te hace pasar un buen rato.

LO MEJOR
- La ambientación
- El guión
- El nombre del malo

LO PEOR
- Gráficos de PS2
- Fácil y corto

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Max Payne o *Soul Reaver*

PLAYBOY
The Mansion



Uno, en su infinita ingenuidad, **esperaba bastante más** de un juego basado en la licencia Playboy. **Ni la revista es lo que era** (o eso dicen, nuestros padres no nos dejan leerla) **ni el juego va más allá** de la anécdota con contenido erótico muy rebajado.

POR S. SÁNCHEZ

El de Larry Flint es uno de aquellos nombres que suenan. El fundador de la revista erótica Hustler estuvo de moda allá por 1996, cuando se le dedicó una película (*El escándalo Larry Flint*) protagonizada por Ted Danson y Courtney Love. No tan popular resulta Hugh Hefner, aunque su revista, Playboy, se vende mucho más que la de Flint. En este juego con coartada erótica, tú vas a ser Hefner. El emporio de las playmate es tuyo.

Tu función en el juego consiste en crear la revista desde cero y hacerla crecer. La primera parte te va a resultar muy fácil. Tanto, que los que sabemos lo complicado que resulta en realidad nos hacemos cruces. Aquí, basta con que una señorita la mar de atractiva te lleve de la mano para que tu publicación empiece a arrasar en los quioscos. Y eso si sigues el modo historia, porque también puedes jugar por libre, con tu mansión llena de bellas modelos de costumbres liberales y sin ningún objetivo concreto.

Playboy: The Mansion puede describirse perfectamente como un cruce entre *Los Sims* y los juegos de gestión tipo *tycoon*. Como imitador de baja estofa de *Los Sims*, se queda corto. En tu mansión hay una serie de invitados con los que debes hacer negocios, y para ello te conviene que estén contentos. Se trata de ser capaz de darles todo lo que les apetece y caerles en gracia, cosa que, dicho sea de paso, no resulta nada difícil. En cuanto los hayas engatusado, los periodistas te escribirán artículos, los personajes públicos te concederán entrevistas en exclusiva y las chicas posarán desnudas para tu revista.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Cyberlore Studios

EDITOR
Ubisoft

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ · LAN: ✗ · Internet: ✗

WEB www.playhef.com

O UNA COSA O LA OTRA

Aquí es cuando se empiezan a mezclar los dos conceptos del juego. Que tu imperio salga a flote depende tanto de tu carisma como de tu capacidad para administrar el dinero. Las fiestas son ideales para caer en gracia, pero despilfarrar el dinero a manos llenas cuando no tienes más que un par de números de la revista en el mercado no sería muy inteligente. Lo mismo puede decirse de la compra de mobiliario y todo tipo de ornamentos para la casa. A tus invitados les trae sin cuidado cómo tengas amueblada tu mansión, aunque no está de más que



Pues sí, Hugh es un auténtico playboy como ya no quedan.

CUESTIÓN DE NÚMEROS

Dos son los pechos, dos los muslos y una tu portada y otro tu póster central. He aquí otros números que ayudan a situar este juego:

1953: El año en que la revista Playboy fue fundada por Hugh Marston Hefner.



278: La cantidad en millones de dólares netos que facturó la revista en el año 2002. No está mal.

7.161.561: El récord de ejemplares vendidos de una edición de la revista, en concreto, una del año 1972.

97-65-97: Las medidas de la playmate española Arancha Bonete, todo un orgullo nacional.



Presentar playmates a los famosos hace que se vayan contentos.



Pedir una foto de portada sin iniciar una mínima relación es ganarte un no rotundo.



Ajusta el precio y la tirada para que tus ventas aumenten.

Los gráficos se quedan algo cortos en un juego cuyo principal reclamo son *ellas*

presente un buen aspecto, ya que hará las veces de plató para tus sesiones de fotos.

He aquí el quid de la cuestión: los artículos y demás deberían ser lo mejor posibles, pero lo que de verdad hace que se vendan revistas son las fotos de chicas desnudas. Por supuesto, no sirve cualquier chica: necesitas auténticas celebridades o mujeres de bandera, una foto de tu tía abuela soltera luciendo tanga no va a arrasar en los quioscos.

Al principio no resulta sencillo que chicas cinco estrellas (la popularidad aquí va por estrellas, de una a cinco) posen para tus portadas o tus pósteres, pero con el tiempo son ellas las que acuden a ti. Puede ser la amiga estupendísima de una playmate que conociste en la playa o una celebridad local que considera que tu revista vale mucho la pena.

Sonríe, por favor

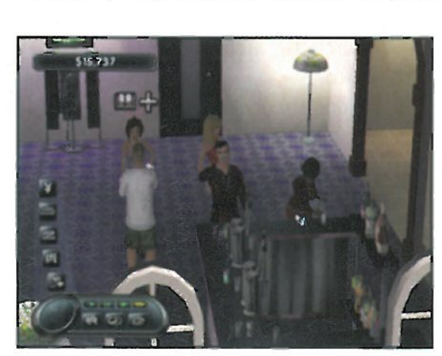
Una vez las hayas convencido para que posen y hayas elegido el lugar en el que hacer las fotos, el juego pasa de la vista en tercera persona a una más adecuada primera persona. Tú eres el fotógrafo, tú le pides a la chica que cambie de postura, acercas o alejas la imagen con tu objetivo, eliges el vestuario y el formato de la foto y, cuando crees que tienes la foto ideal, disparas.

Podrás hacer varias fotos y éstas se guardan en la carpeta del juego por si luego quieres deleitarte con ellas. Pero seamos sinceros, cuando uno piensa en chicas Playboy espera cierto glamour y, por qué no decirlo, un poco más de realismo. Los gráficos entre caricaturescos y esquemáticos tendrían un pase para un simulador de ligue de andar por casa, pero se quedan algo cortos en un juego cuyo principal reclamo son *ellas*.

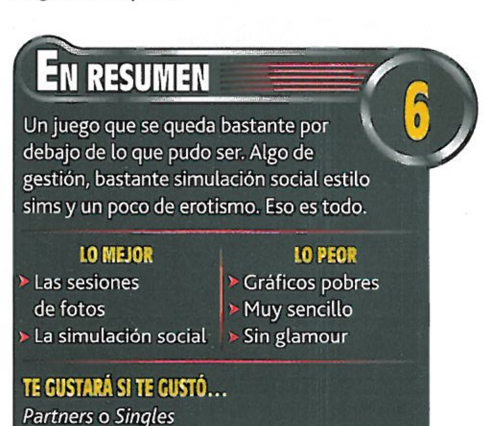
Una vez tengas todos los contenidos para tu revista y hayas definido parámetros como la tirada y el precio, sólo te queda esperar a que empiece a dar sus frutos. De lo bien que lo hagas y de que vayas superando los retos que te plantea el juego depende que se desbloqueen contenidos adicionales como nuevas zonas u objetos que puedes comprar para hacer ostentación de tu pornográfica riqueza.



Durante las sesiones fotográficas, puedes decidir con cuánta ropa posan las modelos.



Unas copas para romper el hielo y te convertirás en el rey de la fiesta.



EN RESUMEN

6

Un juego que se queda bastante por debajo de lo que pudo ser. Algo de gestión, bastante simulación social estilo sims y un poco de erotismo. Eso es todo.

LO MEJOR	LO PEOR
Las sesiones de fotos	Gráficos pobres
La simulación social	Muy sencillo
	Sin glamour

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Partners o *Singles*



FIRE CAPTAIN

Si cuando viste *Llamaradas* tú también quisiste emular a Kurt Russell pero te quedaste en el intento, **prepárate**. Ahora tú **serás el jefe de** todo **un equipo de bomberos** que se enfrentará a **los incendios más escalofriantes**. ¡Y sin que acabes oliendo a salmón ahumado!

POR A. SALAS

Los bomberos siempre son más efectivos si trabajan en grupos de dos.

Si bien *Fire Department*, predecesor del título que ahora nos ocupa, pasó por las estanterías con más pena que gloria, *Fire Captain* ha sabido enmendar a la perfección los errores del pasado. Esta vez, el juego reproduce la tensión y complejidad técnica del día a día de los bomberos profesionales. Y lo hace de una forma realmente entretenida y que consigue enganchar a la primera de cambio. Así pues, cálzate las botas y prepárate para convertirte en el jefe de un equipo de bomberos de tomo y lomo.

IDEAS DE BOMBERO

Antes de que la misión empiece, se te muestran en pantalla todos los detalles relevantes. Así, sobre un mapa de la zona se representan mediante un sistema de símbolos el origen del incendio, las zonas afectadas y las que corren riesgo de estarlo por la propagación de las llamas, la ubicación de las posibles víctimas, los refuerzos de los que dispondrás y las bocas de incendio. Este último punto es especialmente importante, ya que todos tus bomberos y vehículos tienen una capacidad limitada de agua y deberán reabastecerse. Tus unidades de a pie pueden hacerlo en los mismos camiones, pero estos últimos deben recurrir forzosamente a las bocas de incendio, lo cual añade un importante factor estratégico.

No todos los incendios son iguales, así que no se lucha contra todo tipo de fuegos de la misma forma

No todos los incendios son iguales, por lo que no se lucha contra todo tipo de fuegos de la misma forma. En *Fire Captain* se tiene muy en cuenta la clase de fuego (A, B, C y D, según el combustible), por lo que tienes a tu disposición a todo un equipo de profesionales entre los que se encuentran especialistas de distinta clase equipados con los materiales apropiados para cada situación.

No diriges a un solo modelo básico de bombero, sino que junto con tu equipo, y siempre que la situación lo requiera, podrás echar mano también de médicos, especialistas caninos, bomberos ignífugos, etc. De la misma manera, los vehículos varían en función de las características de la zona afectada. Como es de esperar, empiezas el juego con un número limitado de unidades, vehículos y especialidades que van aumentando a medida que sales airoso de las misiones encomendadas.

LO PRIMERO ES LO PRIMERO

Normalmente, los escenarios plantean una situación de emergencia inicial que se va complicando poco a poco. Y es que, como



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Montecristo
EDITOR Atari
PRECIO: 19,99 € **PEGI:** +7
IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 4 Internet 4
WEB www.montecristogames.com



Es mala suerte que se haya incendiado el chiringuito cuando estaban durmiendo la mona...



Cuando hay muchos focos, lo mejor es usar el camión de bombeo.



El mapa proporciona una información muy útil para planificar las acciones.

en la vida real, el fuego puede llegar a ser un enemigo muy imprevisible, así que el juego te mantiene en un estado de ojo avizor constante a las diferentes alertas que se van sucediendo. Éstas pueden ir desde el rescate de unos civiles que han quedado aislados hasta la extinción de un fuego secundario y de diferente tipo nacido a raíz del foco principal.

No te agobies pensando que tus bomberos no darán abasto, ya que siempre puedes contar con refuerzos de otro cuartel. Eres tú quien debe decidir quién viene primero, teniendo en cuenta los recursos que traerán consigo y su tiempo estimado de llegada.

Todo lo que hemos dicho antes suena muy bien, pero *Fire Captain* no se queda en un buen concepto y poco más. La forma de llevarlo a cabo sorprende tanto por la facilidad de manejo, imprescindible al tener que estar pendiente de tantas unidades a la vez, como por su impecable apartado gráfico. La interfaz es sencilla y, superando el tutorial, no ofrece complicaciones de manejo. Cuentas también con un modo de pausa que permite ejecutar todas las órdenes que quieres sin tener que perder un tiempo que puede ser valiosísimo. Por otra parte, el nivel de detalle de las unidades es muy alto y su representación es más que correcta para este tipo de juego. Estamos, pues, ante un título sin grandes aspiraciones, pero sí muy digno y capaz de divertir.

PELIGRO INMINENTE

Cuando un bombero entra en un edificio en llamas, como sucede constantemente en *Fire Captain*, se expone a una serie de riesgos que el resto de mortales suele desconocer.

FLASHOUT



Los incendios pueden producir humos compuestos de partículas inflamables que podrían derivar en una llamarada espontánea. Esto es lo que se conoce como combustión súbita, o *flashout*, y para evitarlo se ha de ventilar la estancia abriendo puertas.

BACKDRAFT

En un espacio cerrado, un fuego puede reducirse cada vez más por la falta de ventilación. Un aporte de oxígeno brusco, como podría ser la apertura de una puerta, haría que el fuego se reavivase de forma explosiva, dando lugar a la llamada explosión de humo.

BOIL OVER



Un incidente propio de las industrias petroquímicas. Si en un incendio se filtra agua en los depósitos de hidrocarburos, ésta puede llegar a su punto de ebullición debido al calor y convertirse en vapor. Si esto sucede, el depósito explota.

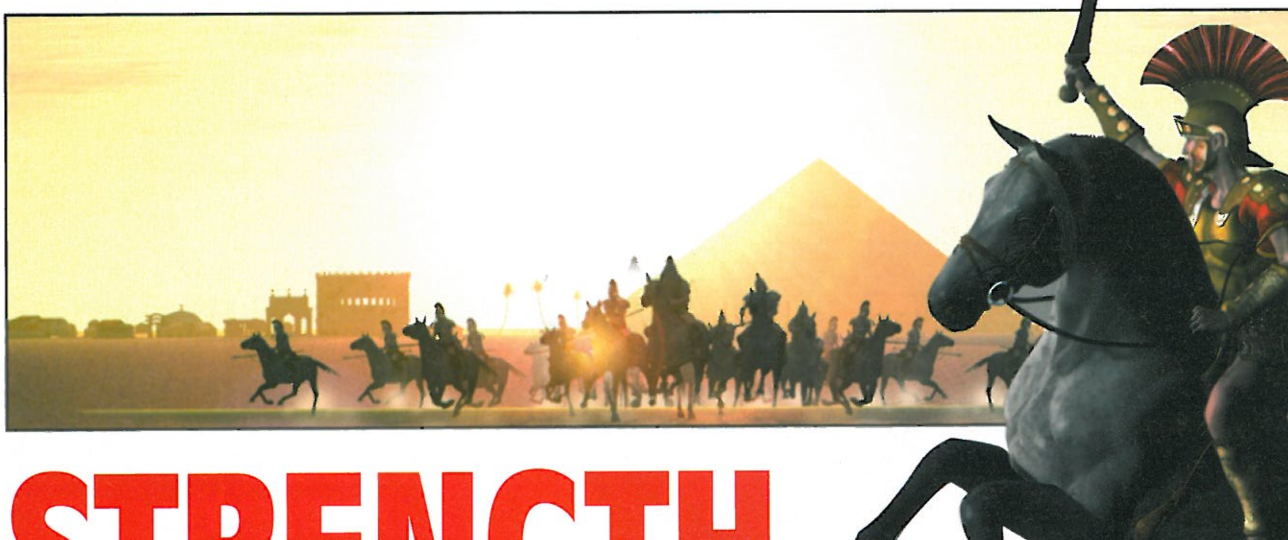
EN RESUMEN

7

Una alternativa diferente para quien guste de la estrategia sin grandes pretensiones. Este simulador te permite ejercitar tus neuronas y pasar un buen rato.

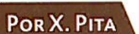
LO MEJOR	LO PEOR
Muy entretenido	Un tanto difícil
Diferente	
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Fire Department o Emergency

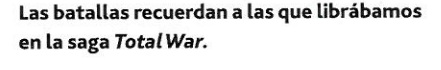


STRENGTH & HONOUR

Otra de imperios y ciudades en crecimiento perpetuo. Sí, es **la misma fórmula que ya jugaste** hasta la extenuación en un buen puñado de juegos de muy parecido pelaje. ¿Hasta cuándo puede la raza humana **insistir** una y otra vez **en las mismas ideas**?



POR X. PITA



Las batallas recuerdan a las que librábamos en la saga *Total War*.

Hay veces en las que uno no está muy seguro de la utilidad del marketing. Por ejemplo, echando un vistazo a la parte trasera de la carátula de *Strength & Honour*. Tanto las capturas como las frases promocionales que las acompañan apuntan en una dirección: *Shogun: Total War*. Ése es el nombre que me vino a la mente, pero lo cierto es que estaba equivocado. Queriendo o sin querer, el publicista (o el diseñador de carátulas o el hombre encargado de resumir las bondades del juego en tan poco espacio) me engañó.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Magitech
EDITOR
Friendware
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIII 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 4 Internet 4
WEB www.ezgame.com/SNH

Hijos de Sid Meier

Strength & Honour le debe mucho más al honorable Sid Meier y su saga civilizadora que a las guerras multitudinarias de The Creative Assembly. Cierto que hay similitudes con *Shogun* y demás juegos de la franquicia (principalmente, que aquí se combina el tiempo real con los turnos), pero en *Strength & Honour* se le da mucha más importancia a la gestión imperial que al aspecto puramente bélico.

A grandes rasgos: que uno se ve a sí mismo convertido en mandamás de un buen puñado de civilizaciones. Concretamente, de Roma, Cartago, Egipto, Persia, China, Galia e India. No hay sorpresas. La gestión imperial se resuelve como tantas otras veces en el pasado. A base de diplomacia, combate y gestión sesuda de las ciudades.

Aunque el juego está diseñado para que resulte accesible, *Strength & Honour* falla en lo esencial: el equilibrio. Es un juego que intenta abarcar mucho y, precisamente por su exceso de ambición, se queda en un triste quiero y no puedo. Los que busquen gestión imperial se encontrarán con un título que le propone una enésima vuelta de tuerca a ese subgénero, pero que peca de sencillo en determinados momentos.

Aunque el juego está diseñado para que resulte accesible, *Strength & Honour* falla en el equilibrio

Esta sencillez, por ejemplo, se traduce en que la gestión de ciudades no es todo lo completa que uno hubiese deseado. O que la diplomacia siga contemplando los mismos apartados que se contemplaban en juegos con una docena de años: declarar la guerra o firmar algún tipo de tratado. Se olvida, por ejemplo, la importancia que tenían las dinastías y las uniones entre primogénitos de diferentes casas.

Por su parte, los que busquen gestión militar se darán de bruces con un motor gráfico

CONSEJOS DE EMPERADOR

No es fácil llegar a ser emperador. Para que no te compliques mucho la vida *PC Life* te da un puñado de consejos.

SÉ DESPIADADO
No te cortes a la hora de utilizar el asesinato para evitarte mayores males. Ejemplo: acaba cuanto antes con la vida de políticos corruptos o personal que pueda incitar a la rebelión.

HAZTE CON EL CONTROL DE LOS MARES
Construye una poderosa armada lo antes posible para cortar las vías de suministro a los rivales y defender mejor tu posición.

CONTROLA TU ORGULLO
Tienes que comprender que, en determinados momentos, tus rivales serán más poderosos que tú. Negocia, trágate las ganas de atacar. Ya les llegará su momento.

MANTÉN EL ORDEN
Tus ciudades deben ser un remanso de paz. Los ciudadanos no obedecen sólo a la fuerza bruta, pero también se reirán de un líder que no demuestre su fuerza. Cada cosa en su momento.





Debes evitar a toda la costa que tus tropas se confundan en el campo de batalla.



Tendrás que escoger muy bien a tus generales.



La inteligencia artificial del juego deja algo que desear.



Uno de los mejores detalles es la variedad de civilizaciones.



Es muy importante que mantengas la moral de tus tropas alta.

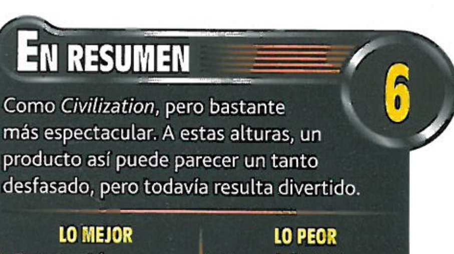
resultón, capaz de mover una considerable cantidad de unidades al mismo tiempo, pero en el que se plantean batallas sin apenas enjundia estratégica. Uno añora grandes mapas de asedio o de toma de puentes o de invasión y destrucción de ciudades enemigas.

AÑORADAS NEURONAS
Lo he aprendido a lo largo de todos estos años: nunca te fíes de la inteligencia artificial. Y *Strength & Honour* me sigue dando la razón. Cuando uno diseña un videojuego con una opción de autogobierno, debe tener iguales dosis de confianza que de certeza. Dejar en manos de la IA la gestión de una ciudad en un juego que va, precisamente, de gestión de ciudades e imperios, no es algo que se deba tomar a la ligera.

Por desgracia, en *Strength & Honour* uno no puede confiar en sus gobernantes de postín. Elegir que la máquina dirija los destinos de tus urbes es prácticamente sinónimo de invitarla al suicidio. Se podría argumentar que el gobernador es en realidad un zafio que sólo piensa en llenar su barriga, pero cuando los zafios son mayoría comienzas a pensar que la zafiedad es, en realidad, un error del juego. La IA, disfrazada de gobernador, no varía prácticamente su comportamiento. Le da igual que tu imperio progrese o se hunda en la miseria. Ella actúa según unos patrones muy marcados y no caben sorpresas.

Strength & Honour es un juego correcto porque funciona con usuarios no muy curtidos en juegos de este tipo. Los que ya han probado las mieles de títulos como los firmados por Paradox o la saga *Civilization* saben que la gestión no es sólo hacer lo mismo que otros ya hicieron en el pasado.

EN RESUMEN



6

Como *Civilization*, pero bastante más espectacular. A estas alturas, un producto así puede parecer un tanto desfasado, pero todavía resulta divertido.

LO MEJOR
- Entretenido
- Didáctico
- Apto para noveles

LO PEOR
- Poca definición
- Falta profundidad
- Poco original

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Civilization o *Knights of Honor*



THE HOUSE OF THE DEAD III

The House of the Dead III es, además de **una nueva oportunidad para** rescatar del polvo **aquella pistola de luz** que tanto dinero te costó y tan poco has utilizado, **una de las propuestas más sencillas** y fáciles de digerir de la temporada. **Para los que no quieren complicaciones.**

POR G. MASNOU

Desde luego, la larga duración no es una de las virtudes de esta tercera entrega de la saga *The House of the Dead*. Al que esto escribe, le bastaron 23 minutos y 48 segundos para completar el juego. Así pues, hay que buscar en otra parte las razones para comprar este producto. Por ejemplo, en su sencillez y accesibilidad. El título de Sega se perfila como un muy buen candidato para ratos perdidos, los que preceden a actividades rutinarias como lavarse los dientes, ir al trabajo o irse a la cama.

Este juego ofrece saludables dosis de diversión inmediata y sin complicaciones. El problema es que para disfrutarlas de verdad necesitas dos cosas que no todos (y no siempre) tenemos: una pistola de luz y un compañero dispuesto a jugar contigo. Y es que *The House of the Dead III* es un título ideado para un periférico y dos jugadores, y como tal hay que afrontarlo.

POCAS NOVEDADES

La mecánica de juego poco o nada ha variado desde que apareció la primera entrega de la serie. *The House of the Dead III* es una especie de tiro al pato que exige coordinación, precisión y reflejos. A diferencia de otros juegos de gatillo fácil, la velocidad a la hora de disparar y recargar el arma influye mucho menos que la puntería y el uso inteligente de la munición.

Los personajes disponen de una barra de energía muy limitada y se enfrentan a un diluvio de enemigos cuyo punto débil es la cabeza. Se trata de acertarles justo ahí, porque si llegan a la parte inferior de la pantalla, puedes darte por muerto: un par de toques bastan para que tengas que empezar de nuevo. Por sencillo que parezca sobre el papel, dominar el juego exige un cierto esfuerzo. Sólo después de un buen montón de horas pistola en ristre puedes decir que eres un mata-zombis medianamente bueno.

The House of the Dead III incluye dos modos de juego principales: supervivencia, en el que hay que salvar el pellejo de los protagonistas, y contrarreloj, en el se mantiene un constante tira y afloja contra un rival mucho más terrible: el factor tiempo. Ambos se desarrollan en



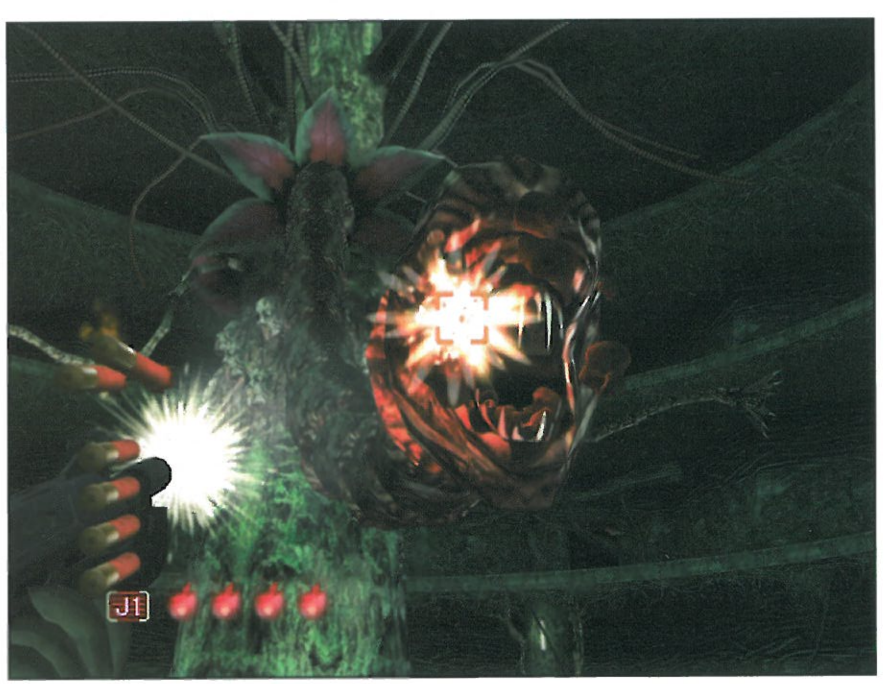
DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sega
EDITOR: Atari
PRECIO: 19,99 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIII 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 LAN ✗ Internet ✗

WEB www.sega-europe.com



Los jefes finales gozan de un excelente diseño y mucha personalidad.



Un detalle tan atractivo como inútil: puedes ver las manos del protagonista.



La escopeta tiene un radio de acción mucho mayor que el de la antigua pistola.



Disparando a algunos elementos del escenario, es posible encontrar botiquines.



El posible cambiar el aspecto del puntero y el color de la sangre.



Por temibles que parezcan, todos tus enemigos tienen su talón de Aquiles.

idéntico contexto y ambos ofrecen más o menos la misma jugabilidad, aunque con pequeños matices. Mientras que el modo supervivencia suele acabar siendo un relajado paseo por el campo (sobre todo si se aumenta el número de vidas y continuaciones que el juego incluye por defecto), el modo contrarreloj constituye lo más remarcable del juego, un auténtico *tour de force* para aquellos jugadores que quieran saber hasta qué punto han mejorado sus habilidades con la pistola.

El modo contrarreloj constituye lo más remarcable del juego, un auténtico *tour de force*

Amanecer zombi

Comparándolo con los dos otras dos entregas de la saga, es fácil comprobar cuál es el principal problema de este *The House of the Dead III*: más allá del ya citado modo contrarreloj, apenas hay novedades de interés. Porque unos gráficos de última generación, un nuevo arsenal (la escopeta sustituye a la antigua pistola) y un nuevo sistema automático para recargar el arma (aunque es más recomendable hacerlo de forma manual) se antoja poco botín para un juego al que, en teoría, se han dedicado nada menos que dos largos años de desarrollo.

Otra novedad es que han desaparecido del juego los simples transeúntes, aquellos seres anónimos a los que no debías eliminar, ya que hacerlo implicaba la pérdida de algo de energía. Tal vez para que no los echemos de menos, se ha añadido una especie de insustanciales eventos esporádicos en los que hay que evitar que el compañero de equipo sea devorado por los zombis.

En definidas cuentas, *The House of the Dead III* es una propuesta de mecánica retro y concepto inmovilista, un juego de acción en primera persona a contracorriente y cargado de defectos. Y aun así, funciona. Y lo hace porque alcanza el único objetivo que se propone: ofrecer diversión sin complicaciones. Intranscendente, sí. Pero adictivo como pocos otros juegos de acción de la vieja escuela.



DIVERSIÓN EXTRA



Al igual que la anterior entrega de la saga, *The House of the Dead III* incluye una serie de contenidos adicionales pensados para jugarlo de nuevo una vez lo has completado. El más interesante es quizás el sistema de ramificación de misiones. Al acabar algunos niveles, se te ofrece la posibilidad de elegir en qué escenario quieres continuar. De esta manera se puede completar el juego varias veces sin tener que repetir las mismas misiones. Otro contenido adicional son los finales alternativos. La puntuación y lo que tardas en completar la aventura te lleva a un desenlace u otro.

EN RESUMEN

6

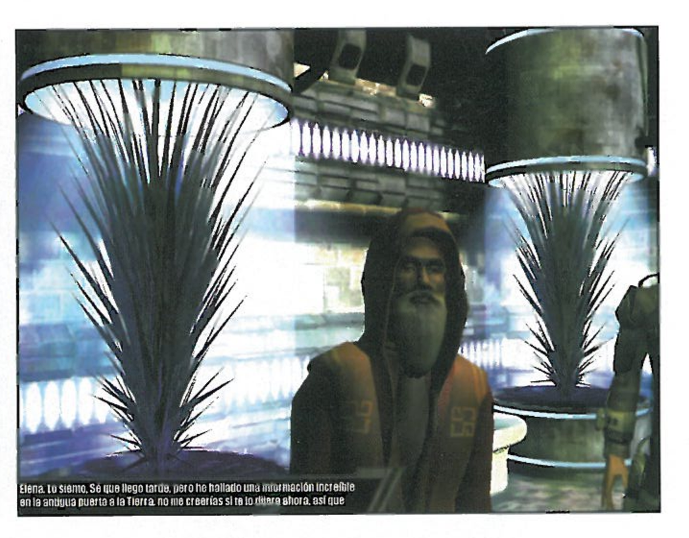
Como comer en una hamburguesería, escuchar un disco de Moby o ver una película de Ben Stiller. Sabroso, entretenido, sin pretensiones y más bien insustancial.

LO MEJOR
- Divertido
- Gráficos atractivos
- Mecánica sencilla

LO PEOR
- Muy breve
- Bastante anticuado
- Su trama es ridícula

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
The House of the Dead 2 o *Virtua Cop 2*





X²: LA AMENAZA

Más vale tarde que nunca, reza el dicho. Once meses y **cuatro parches después** de su puesta a punto oficial, **llega a nuestras fronteras** el juego de acción espacial más ambicioso hasta la fecha. ¿**Habrá merecido la pena** esperar tanto?

POR G. MASNOU

X²*: La amenaza* tiene un problema cada vez más frecuente en los juegos para PC: la falta de inmediatez y accesibilidad. Para llegar a dominar por completo esta aventura galáctica de EgoSoft, hay que sobrevivir a una durísima carrera de obstáculos sólo apta para jugadores curtidos y pacientes. De nada sirve buscar auxilio en el caótico manual (en formato Word) que incluye el DVD o en un tutorial que más que ayudar confunde. Durante las diez o veinte primeras horas, te ves condenado a vagar como ánima en pena entre los enmarañados menús y submenús que dan forma a la desastrosa interfaz, mapas intergalácticos de difícil lectura y paneles de control repletos de pantallas y lucecitas.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
EgoSoft

EDITOR
LudisGames

PRECIO: 19,95 € PEGI: +12

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.enlight.com/x2

VIDA EN OTROS PLANETAS

En su intento de crear el simulador espacial más profundo, inabarcable y ambicioso hasta la fecha, a los desarrolladores de EgoSoft (una pequeña compañía alemana) se les ha ido la mano. En X², hay tanto por hacer y tantos aspectos por controlar que la diversión acaba por transformarse en agobio y éste en puro y duro aburrimiento.

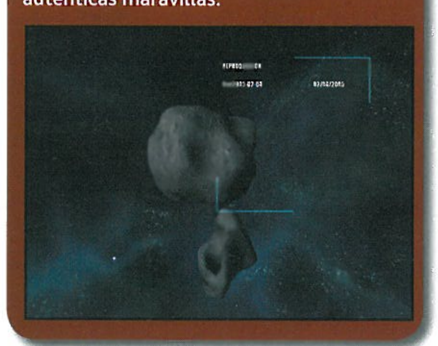
Todo el esqueleto del juego se sostiene sobre un impresionante universo vivo y expansivo en el que no hay más límites que los que se impone el jugador. Puedes mercadear, escoltar convoyes, explorar y piratear. Todo con el objetivo de acumula dinero y mejorar el estatus social dentro de un bucle sin fin. Y eso es sólo la punta del iceberg. En las fases más avanzadas del juego, es posible desarrollar un imperio económico y militar con el que dominar todo el territorio.



El universo del juego es visualmente hipnótico y cautivador.

SILENCIO, SE RUEDA

X^2 es uno de los títulos más atractivos desde el punto de vista gráfico que han aparecido últimamente. La obra de EgoSoft no sólo se juega, sino que además se contempla. Si tienes una tarjeta gráfica de última generación y deseas impresionar a tus amigos, estás de de enhorabuena: X^2 permite grabar todo lo que acontece en la pantalla para luego visualizarlo como si de una película se tratara. Con algo de pericia a la hora de mover la cámara y cambiar los ángulos, se pueden llegar a crear auténticas maravillas.





A la hora de atracar en bases y factorías, es preferible recurrir al ordenador.



Es posible abandonar la nave y salir a pasear por ahí.



Con algo de paciencia, podrás disponer de una flota como ésta.

El funcionamiento es parecido al de cualquier juego de estrategia en tiempo real: construir factorías, protegerlas de eventuales ataques enemigos, crear un flujo constante de recursos, definir los precios de compra y venta y atraer a tantos clientes como sea posible. No es un requisito obligatorio para completar la historia principal, sino más bien una especie de apéndice con el que asegurar una fuente de ingresos constantes para cuando las cosas se pongan feas.

La pluma vence a la espada

X^2 funciona mejor como juego de estrategia y gestión que como simulador espacial. No le falta dramatismo, épica y espectacularidad, dispones de una enorme variedad de naves, armas y complementos y puedes crear una flota y utilizarla a modo de escolta o dejar que el piloto automático luche por ti en las trifulcas. Pero todos estos alicientes se desvanecen por culpa de la imprecisión del sistema de control. La lentitud de respuesta de la nave sumada a la endiablada velocidad a la que se desplazan los enemigos desespera y frustra a partes iguales. Un tremendo paso atrás con respecto a *Freelancer*.

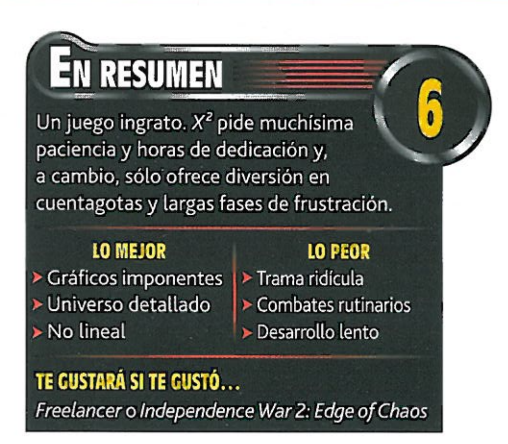
En su intento de crear el simulador espacial más profundo, a EgoSoft se le ha ido la mano

Más allá de la gestión y los combates, X^2 esconde una historia en la que merece la pena indagar. No es que sea magistral, pero tiene un aliciente práctico: al completar alguna de las misiones que dan forma a la trama principal, el jugador es recompensado con nuevas naves y curiosos cachivaches (como el imprescindible motor de salto) que costarían un auténtico dineral si tuvieses que pagarlos de tu bolsillo. Por desgracia, esa historia tan rica en recompensas no funciona a nivel narrativo. Además, avanza a base de escenas de vídeo no interactivas de realización más que cuestionable. La animación de los personajes es exageradamente robótica, el "tempo" de cada acto increíblemente lento y los ángulos de cámara caóticos. Aun a riesgo de perder información importante acerca de la misión, en muchas ocasiones no queda otra opción que cortar por lo sano y pulsar la tecla Escape.

X^2 es víctima de la desmesurada ambición de sus creadores. Por un lado, los desarrolladores han consumado la proeza de crear el universo más grandioso y real visto hasta la fecha, pero no han sido capaces de ofrecer al jugador las herramientas correctas con las que desenvolverse en él. Una lástima.



En la mayoría de ocasiones, enfrentarse a un buque insignia equivale a morir.



En resumen

6

Un juego ingrato. X^2 pide muchísima paciencia y horas de dedicación y, a cambio, sólo ofrece diversión en cuentagotas y largas fases de frustración.

LO MEJOR	LO PEOR
Gráficos imponentes	Trama ridícula
Universo detallado	Combates rutinarios
No lineal	Desarrollo lento

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Freelancer o *Independence War 2: Edge of Chaos*

THE SETTLERS
El Linaje de los Reyes

Estaba cantado. **Si un producto** (o franquicia, o licencia, o lo que sea *The Settlers*) **ha logrado vender más de 3,5 millones** de copias con sus cuatro entregas anteriores, **¿por qué no probar suerte** con una quinta? Pues allá que vamos.

POR O. GARCIA



La calidad gráfica del juego es notable, pero no excepcional.

Los colonos de Blue Byte siguen creciendo a marchas forzadas. Lo que empezó en 1996 como un simpático juego de desarrollo y gestión protagonizado por unos muñequitos bonachones ha ido quemando etapas hasta convertirse en lo que hoy nos ocupa: un juego de desarrollo y gestión. El calificativo "simpático" y los muñequitos se han caído por el camino. Los desarrolladores han optado por desvestir al juego de tanta tontería y quedarse con la esencia. Y he aquí el problema. En su camino a la gloria, el equipo de Blue Byte ha olvidado que lo que destacaba en la serie era su tratamiento desenfadado y no una fórmula (gestión y desarrollo) recauchutada a más no poder.

ESTO FUERA, ESTO DENTRO

Pero alguien decidió que ese aire entre infantiloide y socarrón ya no iba con los tiempos. Metámosle las típicas 3D, quitémosle ese aire ñoño, endilguémosle una aventura semiépica. ¿Criticable? Bueno, nada que objetar si cumpliese con lo que se propone. Pero no, no cumple. No cumple en unas 3D tan bonitas como poco funcionales. Permiten el típico *zoom in* y *zoom out*, sí, pero la cámara es tan fija que únicamente podrás girarla para que vuelva luego a su posición inicial. Tampoco existe la opción de ocultar el entorno, con lo que la selección de unidades se vuelve irritante por momentos. Claro que tampoco hay que preocuparse mucho, porque la inteligencia artificial enemiga es inepta a la hora de atacar e inexistente a la hora de defenderse.

Sobre el argumento con pretensiones épicas, mejor correr un tupido velo. Sólo decir que hay que combatir a unas hordas siniestras en pos de los fragmentos de un amuleto que te erigirá en rey. Añádele un inventor llamado Leonardo, un enano con predilección por las bombas... En fin, un homenaje al tópico más gastado que se complementa con la falta de originalidad del sistema de juego, que no va más allá de la acumulación de unidades y recursos de siempre.

Lo único que le salva del bochorno son unos gráficos que, sin ser espectaculares, cumplen sobradamente la función de mantener un mundo con vida y rico en detalles.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Blue Byte
EDITOR
Ubisoft
PRECIO: 19,95 € PEGI: +12
IDIOMA Textos de pantalla: Español · Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ · LAN: 6 · Internet: 6
WEB www.thesettlers.com



Los edificios aportan nuevas tecnologías y mejoras diversas.



Al final, todo se reduce a juntar más tropas que el enemigo.



El sistema incluye un factor de motivación de los trabajadores.



EN RESUMEN

5,5

La saga *Settlers* se ha extraviado en su particular búsqueda de nuevos adeptos y ha acabado en un territorio de lo más trillado.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	Falta de originalidad
	Pobre modo solitario
	La interfaz

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Cultures o *Tzar*

MoviLatino

TU COMUNIDAD. VEN, CONOCE GENTE.

www.movilatino.com

entra, aquí hay gente como tu!

chat, contactos, grupos, descargas, privados, citas, y todo lo que necesitas...





Barcelona • Madrid • Zaragoza • Valencia

LOGOS

Envía PCL 53404 al 7202 o llama al 806.52.60.69

Cód.05263	Cód.05264	Cód.05318	Cód.20022	Cód.18737	Cód.18622
Cód.05266	Cód.05268	Cód.05270	Cód.18502	Cód.18260	Cód.16167
Cód.05271	Cód.05272	Cód.05273	Cód.09087	Cód.06417	Cód.03710
Cód.05277	Cód.05284	Cód.05307	Cód.04154	Cód.04152	Cód.18737
Cód.05308	Cód.05262	Cód.30278	Cód.12549	Cód.32750	Cód.32747

MELODIAS

Envía PCL 53404 al 7202 o llama al 806.52.60.69

- PCL 54607 - Niqui Yam - La gata
- PCL 54606 - Xemichal Broders - Galvanize
- PCL 54605 - Melhendy - Se lo que hicisteis
- PCL 54603 - Stopa - Fin de semana
- PCL 54602 - Endi y Lukas - Quiero ser tu sueño
- PCL 54601 - Nataxa Tomas - Let me show you
- PCL 54600 - De Korrs - Long night
- PCL 54599 - Xixor Xiters - Filthy gorgeous
- PCL 54598 - Erasore - Breathe
- PCL 53432 - Underdo projet - Saturday night
- PCL 54568 - Ant. Orozco - Es mi soledad
- PCL 59990 - Robihe Wilians - Misunderstood
- PCL 59989 - Yet - Rollover DJ
- PCL 59988 - Dhesphina Bandi - Gia
- PCL 59987 - Bhand aid - Do they know it´s ch...
- PCL 59985 - Nhatasha Bedingfield - Unwritten
- PCL 53431 - Shafri Duo - Baya baya
- PCL 53430 - DJ Shakin - Miami
- PCL 59971 - Grin dey - Boulevard of broken...
- PCL 59970 - Blu - Curtain falls
- PCL 59969 - Abrill Labine - Nobody´s home
- PCL 54562 - Juanchows - No soy un bastrit...
- PCL 59968 - Yamelia - DJ
- PCL 59967 - Emhinen - Lose it
- PCL 59971 - Grin dey - Boulevard of broken...
- PCL 59970 - Blu - Curtain falls
- PCL 59969 - Abrill Labine - Nobody´s home
- PCL 54562 - Juanchows - No soy un bastrit...
- PCL 59968 - Yamelia - DJ
- PCL 59967 - Emhinen - Lose it
- PCL 54561 - EME-Clan - Sopa fria
- PCL 54560 - Los Hombres G - Por que no ser...
- PCL 54559 - Stoopa - Ya no me acuerdo
- PCL 54558 - Lus - Un nuevo dia brillara
- PCL 68006 - Himnosfut - Espanyol
- PCL 59948 - Bellonse - Work it out
- PCL 59947 - Allannis Morizete - Ironic
- PCL 59989 - Yet - Rollover DJ
- PCL 59945 - Robihe Will - Let me enterta...
- PCL 59944 - Athomik Cithen - The tide is...
- PCL 59943 - Huxher - Confessions pt.2
- PCL 54527 - Ant. O. + Mhalu - Devuelvem...
- PCL 59942 - Grhen dey - American idiot
- PCL 59941 - The Strecs - Blinded by the...
- PCL 59877 - Keliess - Trick me
- PCL 59876 - Mari Winamss - I don´t wan...
- PCL 60718 - Evanesense - Everybody´s...
- PCL 60717 - The Calin - Our lives

JUEGOS

Envía PCLJ 1010 al 7202 o llama al 806.52.60.50









PCLJ 1701 al 7202	PCLJ 1704 al 7202	PCLJ 1706 al 7202	PCLJ 1817 al 7202	PCLJ 1700 al 7202	PCLJ 1601 al 7202
PCLJ 1519 al 7202	PCLJ 1512 al 7202	PCLJ 1518 al 7202	PCLJ 1513 al 7202	PCLJ 1702 al 7202	PCLJ 1534 al 7202

POLIFONICAS

Envía PCLP 84468 al 7202 o llama al 806.52.60.70

- PCLP 85144 - ENDY Y LUKAS - ESAS CARTITAS
- PCLP 85143 - 5TA STATIÓN - ALGO MÁS
- PCLP 85142 - JOHO - BABY IT´S YOU
- PCLP 85141 - BLU - GET DOWN ON IT
- PCLP 85140 - LEMON YELLI - STAY WITH YOU
- PCLP 85139 - FEITLESS - MISS U LESS SEE U MORE
- PCLP 85138 - BUGS IN D´ATTIC - BOOTY LA LA
- PCLP 85137 - XEMIKAL BRODERS - GALVANIZE
- PCLP 85136 - MELHENDY - SE LO QUE HICISTEIS
- PCLP 85084 - STOPA - YA NO ME ACUERDO
- PCLP 85081 - REM - AFTERMATH
- PCLP 85080 - GRIN DAY - BOULEVARD OF BROKEN DREAMS
- PCLP 85079 - GIRLS ALOHUD - I´LL STAND BY YOU
- PCLP 85076 - JANE´S ADICTIONS - JUST BECAUSE
- PCLP 85074 - PEDRO HERMOSILLA - FLORES EN EL CIELO
- PCLP 85073 - FITO MAS FITIPALDIS - TROZOS DE CRISTAL
- PCLP 85068 - ELTHON JOHN - ALL THAT I´M ALLOWED
- PCLP 85067 - JILARY DUFF - FLY
- PCLP 85030 - VRITNEY SPHEARS - MY PREROGATIVE
- PCLP 85029 - LA AVENTURA - AMOR DE MADRE
- PCLP 85054 - LUSS CASAL - UN NUEVO DÍA BRILLA...
- PCLP 85023 - VRYAN ADHAMS - ROOM SERVICE
- PCLP 85020 - DURHAN DURHAN - REACH UP FOR...
- PCLP 85018 - NHINHA SKY - MOVE YA BODY
- PCLP 85017 - GUD XARLOTTE - PREDICTABLE
- PCLP 85016 - VRYAN ADHAMS - OPEN ROAD
- PCLP 85015 - KAFE TAKUBA - ERES
- PCLP 85014 - THE RRASMHUS - GUILTY
- PCLP 84959 - RAMSTEHIN - AMERIKA

FONDOS

Envía PCLF 35236 al 7202 o llama al 806.52.64.86

PCLF 36477 al 7202	PCLF 36482 al 7202	PCLF 37191 al 7202	PCLF 37228 al 7202	PCLF 37229 al 7202	PCLF 37237 al 7202	PCLF 37371 al 7202	PCLF 37474 al 7202
PCLF 37679 al 7202	PCLF 37759 al 7202	PCLF 37760 al 7202	PCLF 39060 al 7202	PCLF 41918 al 7202	PCLF 41924 al 7202	PCLF 42059 al 7202	PCLF 42060 al 7202
PCLF 42061 al 7202	PCLF 42062 al 7202	PCLF 42063 al 7202	PCLF 42064 al 7202	PCLF 42065 al 7202	PCLF 42066 al 7202	PCLF 42067 al 7202	PCLF 42068 al 7202
PCLF 36256 al 7202	PCLF 36264 al 7202	PCLF 41621 al 7202	PCLF 41622 al 7202	PCLF 39662 al 7202	PCLF 39626 al 7202	PCLF 41697 al 7202	PCLF 41038 al 7202
PCLF bargentina al 7202	PCLF bbrasil al 7202	PCLF 41699 al 7202	PCLF 39661 al 7202	PCLF 39000 al 7202	PCLF 39024 al 7202	PCLF 39660 al 7202	PCLF 40048 al 7202

FONDOS ANIMADOS

Envía PCLF 35236 al 7202 o llama al 806.52.64.86

PCLF 37617 al 7202	PCLF 37651 al 7202	PCLF 37664 al 7202	PCLF 37666 al 7202	PCLF 37681 al 7202	PCLF 37837 al 7202	PCLF 39039 al 7202	PCLF 39931 al 7202
PCLF 41807 al 7202	PCLF 41803 al 7202	PCLF 41771 al 7202	PCLF 41384 al 7202	PCLF 41086 al 7202	PCLF 40352 al 7202	PCLF 40333 al 7202	PCLF 39932 al 7202
PCLF 41999 al 7202	PCLF anim201 al 7202	PCLF 42025 al 7202	PCLF dance al 7202	PCLF 42026 al 7202	PCLF anim185 al 7202	PCLF 42092 al 7202	PCLF 39036 al 7202
PCLF anim187 al 7202	PCLF anim115 al 7202	PCLF anim116 al 7202	PCLF 42093 al 7202	PCLF 37270 al 7202	PCLF 37243 al 7202	PCLF anim20[illegible] al 7202	PCLF 39930 al 7202
PCLF 37272 al 7202	PCLF 37242 al 7202	PCLF rockero al 7202	PCLF anim19[illegible] al 7202	PCLF 36641 al 7202	PCLF anim19[illegible] al 7202	PCLF anim194 al 7202	PCLF broncas al 7202





El Buscador de Canciones. Mas de 5.000 referencias.

Encuentra AHORA cualquier canción

Polifónicas - envía TODOPOLI Nombre cantante al 7202

Tonos - envía TODOTONO Nombre cantante al 7202

SONIDOS REALES

Envía PCLS 16222 al 7202 o llama al 806.52.60.70

- PCLS 77076 > Galope de caballo
- PCLS 77217 > Gatito
- PCLS 77077 > Gato enfadado
- PCLS 77078 > Gato maullando
- PCLS 77079 > Gato ronronea
- PCLS 77095 > Insectos volando
- PCLS 77088 > Jaguar
- PCLS 77247 > Un poquito de por favor
- PCLS 77018 > Teléfono antiguo
- PCLS 77002 > Grito de Tarzan
- PCLS 77123 > Que alguien me coja!
- PCLS 77058 > Pedo
- PCLS 77196 > Tienes un mensaje nuevo
- PCLS 77176 > Españoles Franco ha...
- PCLS 77244 > Y esooooo
- PCLS 77186 > Alo alo te pierdo
- PCLS 77188 > Arranca llevo manos libres!
- PCLS aznar > Aznar
- PCLS boris > Boris
- PCLS 77048 > Sirena de policia
- PCLS 77090 > Tigre
- PCLS 77178 > Cuñaaaaao
- PCLS 77196 > Tienes un mensaje nuevo
- PCLS 77258 > Coge el puto tel...cabron!
- PCLS 77176 > Españ...Franco ha muerto
- PCLS 77166 > Doctor Maligno
- PCLS 77062 > Buho
- PCLS 77063 > Burro
- PCLS 77065 > Caballo
- PCLS 77064 > Caballo relinchando
- PCLS 77106 > Cazando al pavo
- PCLS 77066 > Cerdo
- PCLS 77068 > Chimpancé excitado
- PCLS 77070 > Elefante
- PCLS 77072 > Focas
- PCLS 77071 > Gallinas
- PCLS 77075 > Gallo
- PCLS 77074 > Gallo cacareando
- PCLS 77045 > Harley Davidson
- PCLS 77091 > Risa de Thriller
- PCLS 77011 > Beso
- PCLS 77006 > Gemidos
- PCLS 77010 > Gemidos 2
- PCLS 77009 > Gemidos rapidos
- PCLS 77002 > Grito de Tarzan
- PCLS 77000 > 20th Century Fox
- PCLS 77008 > Oooh
- PCLS 77007 > Orgasmo
- PCLS 77116 > R2D2
- PCLS 77020 > Explosión
- PCLS 77119 > Bebe gracioso
- PCLS telefono > Teléfono antiguo
- PCLS 77075 > Gallo
- PCLS 77118 > Tirando del Water
- PCLS 77063 > Burro
- PCLS 77052 > Erupto bruto

BLADE & SWORD

La humanidad ya **no necesita más** clones de ***Diablo***. Con una veintena hay más que suficiente, **no hacen falta un centenar**. Dicho esto, **si alguien se toma la molestia** de hacer otro de esos entrañables juegos de hacer clic y exterminar, **tampoco vamos a despreciárselo**, ¿no?

POR G. MASNOU



Los iconos superiores indican la energía que resta a cada enemigo.

A *Diablo II* nadie le tose. Pronto hará cinco años de su lanzamiento, pero ningún otro título de rol activo ha sido capaz de superar la irresistible oferta del de Blizzard. Y no por falta de aspirantes, que no hay mes que no aparezca algún título en la misma línea, sino por falta de ganas de ir más allá de lo que ya ofreció en su día el modelo al que todos intentan parecerse. *Blade & Sword* puede servir de ejemplo de lo poco que se exigen a sí mismos esos discípulos tardíos del rey de la acción rolera y diabólica.

Bajo una atractiva fachada inspirada en la mitología china y películas como *Hero* o *Tigre y dragón*, se esconde un título que no ofrece nada demasiado interesante ni novedoso. Combates a golpe de ratón, variedad de personajes a manejar, infinidad de objetos y armas, puntos de experiencia que repartir, portales de teletransporte, un pueblo en el que mercadear, conseguir misiones y recuperar energías, un vasto territorio por explorar... Todo en *Blade & Sword* resulta familiar y hasta cierto punto aburrido.



Antes de partir, debes comprar provisiones.

SÓLO FALTA ESPINETE

Al igual que el resto de sus congéneres, el de Pixel Games es un juego de naturaleza repetitiva, de los que necesitan una realización perfecta y algún que otro aliciente extra para funcionar. Por desgracia, no es capaz de ofrecer nada de esto. El universo de *Blade & Sword* es de redacción de niño de cinco años: personajes de una simpleza alarmante que se enzarzan en combates que son pan comido. Y todo presidido por una trama indigna de tal nombre, rica en enemigos que dan vergüenza ajena y salpimentada con diálogos dignos de un teletubbie.

Al menos se agradece algún que otro elemento curioso y bien implementado, como la posibilidad de bloquear golpes, preparar combos para ejecutarlos después o invocar a soldados del ejército del emperador Wu para que echen una mano. Por desgracia, nada de eso consigue rescatar a *Blade & Sword* de la mediocridad que él mismo se impuesto por falta de ambición.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Rol

DESARROLLADOR: Pixel Games

EDITOR: Planeta DeAgostini

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PII 200 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	64 MB

MULTIJUGADOR

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.whiptailinteractive.com/games_bladeandsword.php



EN RESUMEN

5

Ni inquietudes, ni ambiciones ni talento: *Blade & Sword* no es más que una versión triste y descafeinada del juego en el que se inspira. Mediocre.

LO MEJOR	LO PEOR
La banda sonora	Gráficos anticuados
Escenarios enormes	Se hace repetitivo
Mecánica sencilla	No tiene multijugador

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

Diablo II o *Sacred*



El protagonista puede correr únicamente durante un tiempo limitado.

"Bueno, bonito y barato", decía el mercachifle de turno. **Nos acercamos a ver** lo que tenía en el atillo **y ¡sorpresa!:** todo ese software legal, reluciente, perfectamente empaquetado en **ediciones de lujo**. Y **a precios de risa**, puedes creértelo.

COSSACKS ANTHOLOGY

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: GSC Game World
EDITOR: Zeta Games
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 29,95 € ★★★★☆



Una indigestión de buena estrategia, aunque los cosacos (con su estepa helada y sus chupitos de vodka Smirnoff) tienen una presencia más que secundaria en el juego. Este lote incluye el juego original (*Cossacks: European Wars*) y sus dos expansiones oficiales, *The Art of War* y *Back to War*.

Si te subes ahora a la estela de este magnífico pack ambientado en los siglos XVII y XVIII, pasarás a formar parte de una comunidad de más de un millón de jugadores, muchos de los cuales (pongamos que decenas de miles) coinciden casi a diario en los servidores on line del juego.



Más profundo y sutil que su modelo, *Age of Empires*, y rico en situaciones de gran pureza estratégica, *Cossacks* fue uno de los primeros juegos que te puso al frente de un inmenso ejército, con unidades complementarias entre sí haciendo formaciones y abarrotando la pantalla. Muy divertido resulta el papel que juega la artillería en los multitudinarios combates.

Las expansiones añaden nuevas campañas, batallas históricas, escenarios, bandos y algunas opciones que redondean un juego ya de por sí muy suculento.

PACK ESTRATEGIA

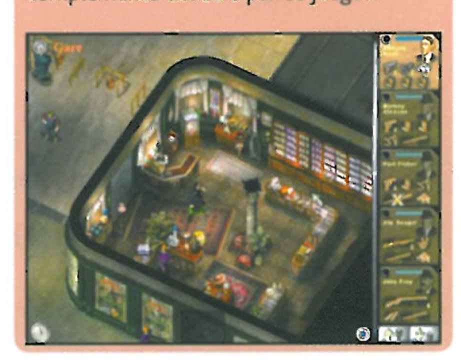
DATOS TÉCNICOS



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 19,95 € ★★★☆☆

Triplete de estrategia de lo más atípica. Junto al equilibrado *Robin Hood: La leyenda de Sherwood*, puedes llevarte a casa *Kohan: Battles of Ahriman* y *Chicago 1930*. El primero de estos juegos opta por una acertada combinación de estrategia y acción. Las similitudes con *Commandos* son más que evidentes, aunque aquí, al margen de la ambientación medieval, llama la atención (y mucho) lo difícil que es superar las misiones.

Kohan no resulta tan difícil y tiene mucho más aliciente, sobre todo porque pocas veces hemos disfrutado de juegos en tiempo real tan completos, ricos en opciones y, a la vez, de gestión sencilla y directa. Un lujo. En cuanto a *Chicago 1930*, se queda en simple complemento del otro par de juegos.



SYBERIA: EDITION COLLECTOR

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Microïds
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 29,95 € ★★★★☆

Doble ración de aventura y gélidos paisajes siberianos. El primer *Syberia* sorprendió a propios y extraños ayer por el lejano 2001. Parecía que a la aventura narrativa y al viejo estilo no le quedaban ni un par de telediarios, pero este juego consiguió revitalizar el género con su cóctel de solidez argumental, personajes con carisma, ambientación modélica y acabado técnico de antología.

Esta edición para coleccionistas incluye también la secuela, *Syberia 2*, que se editó un par de años más tarde y no fue tan revolucionaria. En especial, porque resulta más fácil (tal vez demasiado) y puede hacerse algo repetitivo para los que ya han jugado al primero. Aun así, juntos vienen a ser un todo coherente (como la primera trilogía de *La guerra de las galaxias*) que los buenos aventureros no deberían pasar por alto.



LA OPORTUNIDAD DEL MES

GTA: VICE CITY



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rockstar Games
EDITOR: Take Two
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

Es oficial: los videojuegos ya son arte. O al menos, diseño de élite. No por casualidad, el Design Museum de Londres organizó en 2003 una retrospectiva dedicada a los juegos de la compañía escocesa Rockstar Games. El estudio de desarrollo de los hermanos Houser (Sam y Dave) exhibió, entre otras obras, esa gran pieza de artesanía virtual que se titula *Grand Theft Auto: Vice City*. Así que ya sabes, por 20 euros, no sólo te llevas a casa un juego de acción de gama adulta flexible y completo, sino también una cuidada recreación interactiva del Miami de los años 80 (escenario en que transcurre el juego) y una obra de arte, no sabemos si con mayúsculas o con minúsculas, de las que marcan época y crean tendencias.

Hablamos de uno de los mejores juegos de PC recientes y uno de los responsables de que cada vez sean más los adultos que se interesan por esto de los videojuegos.



AMERICAN CONQUEST

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: GSC Games
EDITOR: Zeta Games
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 14,95 € ★★★☆☆

Dicen que el fracaso es huérfano y al éxito le llueven los padres... y los hijastros. La mejor medida del éxito de *Cossacks* la da la aparición de títulos muy parecidos que adoptan la fórmula y la llevan a nuevos escenarios. De todos los vástagos que le han salido, éste, el hijo legítimo, tal vez sea el mejor. Buenos gráficos, muchas unidades, recursos y combates continuos para un juego que recrea la conquista de América con su interminable sucesión de exploraciones y masacres.

Ideal para vencer el estrés gracias a su modelo de gestión simplificado, que permite partiditas rápidas entre merienda y cena. Muchas partidas acaban degenerando en aglomeraciones incontroladas en las que la única táctica posible es aguantar a pie firme la avalancha de unidades rivales.



PAINKILLER: BLACK EDITION

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: People Can Fly
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 39,95 € ★★★★☆



Hace algo más de medio año que salió al mercado *Painkiller*, un juego breve, intenso y salvaje, al viejo estilo, y con una galería de monstruos tan espantosos como inolvidables. Ahora, Virgin Play se ha propuesto hacer justicia a una de las perlas de su catálogo reciente con esta edición "negra", un lote de lujo que incluye el juego original, la expansión *Battle out of Hell* y una serie de simpáticos extras.

En este brutal e hipertecnológico matamarcianos, asumes el papel de Daniel Gardner, un tipo normal que acaba de morir en un accidente de tráfico y tiene que abrirse paso hacia el cielo a tiro limpio. A su travesía por el delirante Purgatorio en que se encuentra le va a sobrar plomo, sudor y adrenalina. Entre la propina, encontramos un Cómo se hizo, un vídeo de la banda de rock Mech, opciones multijugador hasta ahora inéditas y un amplio repertorio de herramientas de edición.



TRAINZ 2004: EDICIÓN COLECCIONISTA

Datos técnicos

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Auran
EDITOR: Friendware
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 29,95 € ★★★★★

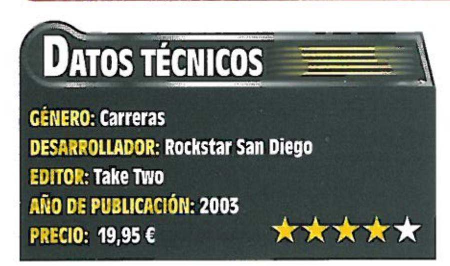




La más completa simulación ferroviaria jamás creada en la mejor de las versiones posibles. Esta edición para adictos a los raíles está actualizada a la versión SP4, que resuelve una serie de problemas menores (sobre todo, de incompatibilidades) e incluye nuevos tramos y locomotoras. Además, incluye el flamante *Paint Shed*, una curiosa aplicación que permite modificar a voluntad los convoyes y locomotoras de que dispones.

Por lo demás, el juego permite deleitarse trazando vías por vastos escenarios y asumiendo distintas funciones: la de ingeniero, la de jefe de estación, la de maquinista o la de as de las finanzas ferroviarias. Las posibilidades de construcción, configuración y modificación del terreno son tales que aseguran meses de entretenimiento obsesivo a los que disfrutan con maqueta y demás.

MIDNIGHT CLUB II

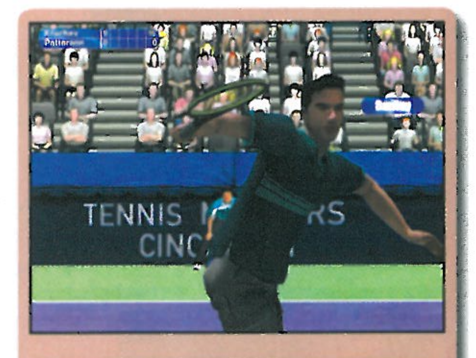


Rápido, furioso, pero ante todo bien realizado y divertido como pocos. Éste es uno de los juegos que trajo el mundo del tuning y las carreras urbanas más o menos clandestinas a nuestros PC. Es rico en posibilidades de configuración del vehículo, pero una vez sobre la pista se comporta como un arcade de conducción clásico: pisa a fondo, intenta no comerte todas las curvas y disfruta de la sensación de velocidad al límite.

El control del vehículo es muy intuitivo, aunque a veces se te va de las manos sin que puedas remediarlo. Sin embargo, la sensación de libertad y de descarga brutal de adrenalina en los momentos de velocidad punta compensa de sobras cualquier posible deficiencia.

Como en los buenos arcade de conducción, el juego consigue entretenerte desde el principio, pero tarda en darte la sensación de que lo dominas por completo y conoces hasta el último de sus vertiginosos secretos. Año y medio después de su salida al mercado, sigue siendo una de las experiencias virtuales sobre ruedas que más merecen la pena.





PACK SPORTS

Datos técnicos

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 14,95 € ★★★★★

Un lote que incluye dos juegos de deportes recientes, *Pro Beach Soccer* y *Tennis Masters Series 2003*. El primero de ellos es un mediocre arcade de fútbol playero en los que modelos poligonales algo justos de píxeles rematan de volea o de tacón una bola que más bien parece de billar.

Más serio y solvente resulta *Tennis Masters Series*, simulador tenístico de Microïds. No puede competir con la depurada jugabilidad de *Virtua Tennis* o *Top Spin*, pero sí ofrece un razonable manejo de la raqueta, buenos gráficos, texturas y animaciones, pistas y jugadores con licencia oficial y una inteligencia artificial que vende caras las derrotas. En fin, que no está mal. Incluye los torneos de Indian Wells, Roma, Miami o Montecarlo.

BLITZKRIEG

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Nival Interactive
EDITOR: Zeta Games
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 14,95 € ★★★★★





Uno de esos juegos que te convierten en generalillo virtual de tres al cuarto y te trasladan al conflicto más transitado del mundo: la Segunda Guerra Mundial. Allí, manejas ejércitos de respetables dimensiones, ganas batallas y disfrutas de una recreación del conflicto muy bien documentada y rica en detalles. Tiene mucho en común con la excelente saga *Sudden Strike* y, sobre todo, resulta de una dificultad considerable, que lo hace no apto para principiantes.

Entre sus principales atractivos está que las misiones se pueden resolver de varias formas y que las unidades se conservan de un mapa a otro. Se nota que Nival se ha decantado por un tipo de estrategia tan seria y exhaustiva como coherente con la historia. Cada descripción de las unidades en combate viene acompañada de un texto con sus principales características y dispones de una serie de anotaciones de pantalla que facilitan la inmersión en el juego, sobre todo si te interesa la historia bélica.

POST MORTEM + CURSE + DRACULA 2

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 19,95 € ★★★★★



Terrorífico lote que ofrece quintales de miedo en estado puro por centímetro cuadrado. Tres juegos que han apostado por entornos góticos e historias truculentas, llenas de vísceras, sustos, maldiciones y colmillos. El más antiguo de ellos es *Drácula 2: El último santuario*, una hábil recreación del colmilludo universo de Bram Stoker. Sus puzzles son de una dificultad que roza lo esotérico, pero disfrutarás explorando los 20 escenarios que ofrece, divididos en cuatro mundos diferentes.



Post Mortem no resulta tan complicado. Se trata de una lúgubre aventura en primera persona a la que sobra imaginación y ritmo narrativo. En ella, te pones en la piel de un detective norteamericano en el París de los años 20. En cuanto a *Curse: The Eye of Isis*, se trata de una discreta aventura ambientada en el Antiguo Egipto que pasó por las tiendas sin pena ni gloria.



HAEGEMONIA + WAR & PEACE

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 14,95 €

Por una parte, estrategia con pólvora y bayoneta, que es lo que ofrece el discreto *War & Peace*. Por otro, gráficos notables y mucha ambición para un juego de combates siderales al estilo de *Homeworld* que prometía muchísimo y se quedó en un poco menos. Aun así, no le faltan virtudes. ★★★☆☆



IRON STORM + CORSARIOS

GÉNERO: Varios · **PRECIO:** 14,95 €

Una de acción y otra de estrategia. *Iron Storm* es un buen juego de acción bélica situado en una dimensión paralela al que las ventas no le hicieron justicia en el momento de su aparición. Por su parte, *Corsarios* es un título de estrategia marítima que tuvo prestigio en su día pero sobre el que ya ha llovido mucho. ★★★☆☆



CYCLING MANAGER 3

GÉNERO: Deportes · **PRECIO:** 19,95 €

La temporada ciclista 2003-2004 permitió al norteamericano Lance Armstrong hacerse con su sexto Tour. Tú podrías desbaratar su gesta (o repetirla) con este manager a pedales que resolvía alguno de los problemas de funcionamiento de sus ediciones anteriores. ★★★☆☆



ACCIÓN

J. RIPOLL

La fiesta debe acabar

Es curiosa la tendencia de muchos juegos a estirarse hasta la agonía. Incluso a grandes títulos como *Half-Life*, *Unreal* o *Doom 3* les sobran sus fases finales. De alguna manera, sucumbieron a la tentación de hacer llegar las Navidades hasta el mes de marzo. Para ellos, más acabó siendo menos.

Hoy, la tendencia muta pero insiste. *Las crónicas de Riddick*, ejemplo de juego que mejora una película fácilmente mejorable, dura poco. Siete horas y a otra cosa. Lo curioso es que en esas siete horas el jugador se enfrenta a, como mínimo, cuatro finales. Vin debe escapar de una prisión. En el prólogo huye... pero era un sueño. El primer acto acaba con otra huída, ésta frustrada por traición. El segundo, con otra que sale fatal. Al final, cómo no, termina escapando. Al jugador, decepcionado porque lo anecdótico pudo con lo épico, poco le acaba importando cómo acabe todo.

Pero ése no es el peor de los finales vistos últimamente. Hablemos de *Half Life 2*. Éste sí es un juego diseñado para llevarte hasta un único final. Perfecto. Ahora bien, cuando el clímax llega al punto máximo, se produce la sorpresa. Lo que hasta entonces era una superproducción de fantasía se convierte en una extraña pesadilla. La historia se rompe por la mitad y aparecen los créditos. No hay explicaciones, ni siquiera rastros de una voz en off como la utilizada por Kojima para dar coherencia a su *Metal Gear Solid 2*.

Entre la repetición de *Riddick*, el exceso del primer *Half-Life* y la sinrazón de su secuela, debe haber un término medio. La Navidad se acaba el día de Reyes. Los adultos lo entienden, los niños parece que aún no lo tienen claro.



EL APUNTE

UN POCO DE JUSTICIA
Tres de los títulos más interesantes previstos para 2005 han estado a punto de ser cancelados: sus respectivos editores consideraban que eran proyectos de alto riesgo. La nueva aventura de Tim Schaffer, *Psychonauts*; el segundo juego de los creadores de *Omikron, Fahrenheit*, y la última odisea en *Oddworld* se quedaron sin editor en pleno invierno. Afortunadamente, los tres han conseguido nuevos contratos que les permitirán pulir detalles y demostrar a quienes no apostaron por ellos cuánto se equivocaron.

Incluso a grandes títulos como *Half-Life, Unreal* o *Doom 3* les sobran sus fases finales

ESTRATEGIA

X. PITA

Estrategia de género

Me dice que quiere un juego parecido a *Los sims* pero sin ser *Los sims*. De estrategia, pero sin batallas ni orcos ni gestión económica. En el que tengas que pensar, pero no comerte el coco. Que te tenga entretenido sin llegar a hacerse monótono. Un juego al que se pueda dedicar o cinco minutos o una hora.

La que me pide eso se llama Raquel y es la novia de mi amigo Rafa. Se acaba de comprar un ordenador y quiere juegos. Bueno, en realidad, lo que quiere es un único juego. El Juego. Después de mucho tantear, llego a la conclusión de que lo suyo puede ser la estrategia. Con *Los Sims* funcionó. De hecho, se pasó un buen puñado de semanas con su familia de pega. Pero ahí se acaba mi éxito como gurú de la diversión a la carta. Buscando esa especie de piedra filosofal entre mi colección, me ha dado por pensar que Raquel es aquello con lo que sueña la industria virtual: una mujer joven, con poder adquisitivo y nivel cultural alto que siente cierto interés por los videojuegos y que podría interesarse aún más si encuentra los títulos adecuados.

Dicen los optimistas que la estrategia puede ser el género que reconcilie a las féminas con el videojuego, y tal vez sea así. Pero a día de hoy, sólo el milagro de Will Wright ha conseguido que Raquel se pase horas delante de un monitor. Ni lo intenté con *Singles* (ya lo dije un poco más arriba: nivel cultural alto). Si de verdad alguien quiere que ellas también jueguen, va siendo hora de abandonar la teoría y ponerse con la práctica. Porque tal vez a Raquel le guste la estrategia, sí, pero ayer, después de escuchar sus tremendas exigencias (*Los Sims* sin ser *Los Sims*, ni orcos ni batallas), salió de mi casa con un solo juego bajo el brazo: *Los Sims: Magia potagia*.



EL APUNTE

DESDE RUSIA CON AMOR
Al otro lado del antiguo Telón de Acero, se mueren por la estrategia. Hemos estado echando un vistazo a todos los juegos con denominación de origen rusa y nos hemos quedado de piedra. Entre ellos hay títulos tan prometedores como *Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945* (firmado por los siempre interesantes desarrolladores de Oleg Maddox) o la expansión para el imaginativo *Perimeter*, titulada *Emperor's Testament*. Confirmado: lo mejor de Rusia ya no es el vodka.



Sólo Will Wright consigue que muchas mujeres pasen horas y horas jugando con un PC

AVENTURAS

G. MASNOU

La fachada

Inteligencia artificial no es un concepto que tenga mucho que ver con las aventuras gráficas. Por lo general, este género se basa en experiencias con un guión cerrado o que se bifurcan en función de decisiones puntuales o las respuestas que eliges en los diálogos. Es decir, que vienen a ser como los libros: tu experiencia depende en exclusiva de lo que otros han escrito para ti.

Pero eso podría cambiar gracias a *Façade*, el resultado de un proyecto de investigación de más de cuatro años. Sus dos autores, Michael Mateas y Andrew Stern, lo describen como un "drama interactivo de desarrollo flexible y futuro incierto". En lugar de confiar en la tradicional técnica de ramificación de la historia, los desarrolladores han apostado por utilizar un sistema de rutinas que funciona bajo la batuta de una ambiciosa IA. Gracias a ello, cada acción tendrá una reacción en un constante tira y afloja entre usuario y juego.

A la hora de hablar, por ejemplo, el jugador podrá mecanografiar palabras y oraciones, ya sea para responder a una pregunta o para iniciar un nuevo tema. En función de lo que escribas (tenga o no sentido), los personajes no protagonistas responderán de forma inteligente o apenas te harán caso. Y las posibilidades de interacción van mucho más allá: por ejemplo, acaricia accidentalmente a una desconocida y crearás una situación social de lo más incómoda.

Con estos recursos, *Façade* pretende crear un entorno vivo que reaccione de forma verosímil e imprevista a las acciones del jugador, algo que puede abrir un nuevo mundo de posibilidades para este veterano género. El veredicto, en la próxima primavera.

EL APUNTE

UNOS QUE SABEN

La desarrolladora amateur LucasFan Games ha completado el remake del clásico juego de Lucas Arts *Maniac Mansion*. Está versión, apodada *Deluxe*, incluye una banda sonora en formato MIDI y espectaculares gráficos en 256 colores. Puedes descargarla en http://people.freenet.de/lucasfangames/maniac/index_eng.htm. Todo un regalo para los aventureros más veteranos y nostálgicos.



Façade pretende ser "un drama interactivo de desarrollo flexible y futuro incierto"

EL APUNTE

CALIDAD Y VARIEDAD

Para que luego digan que el rol escasea... La segunda parte de *Caballeros de la Antigua Republica* ya está disponible. Lo mejor es que es tan bueno como su predecesor. Además, otro juego que por fin podemos disfrutar en nuestro país es *Gothic II*, rol de bastantes quilates. Y si lo que te va es el estilo *Diablo*, también estás de suerte, ya que en abril FX Interactive publicará la edición Premium de *Sacred*, que incluirá la expansión *Sacred Plus*.



Vampire es un juego inteligente al que perdonas que esté plagado de fallos insoportables

ROL

J. J. CID

Asueto forzado

Mira el lado positivo, pensé cuando *Game Live* dejó de editarse, no te vendrá nada mal un tiempecillo alejado de tanto juego de rol. Existen cantidad de títulos más allá del género que no has probado en estos años por falta de tiempo, por esa rutina basada en continuas noticias, avances y análisis. Ahora es buen momento para mirar más allá del género y probar, por ejemplo, algo de acción o de estrategia. ¡Bien, vamos a ello!

Aguanté un solo día sin acercarme a un juego de rol. Veinticuatro horas haciendo turismo por otros universos lúdicos y ya echaba de menos la interacción, los diálogos, la inmersión, la fantasía... Algo tendrá que ver que este asueto forzado me sorprendiese en pleno análisis de uno de los mejores juegos aparecidos durante el año pasado. En esos momentos de incertidumbre laboral, *Vampire: Bloodlines* me tenía tan enganchado que la intención de mantenerme alejado de todo lo que tuviese que ver con el rol se esfumó de la misma manera que lo hacen los buenos propósitos de año nuevo.

Vampire es un juego inteligente. Un juego al que perdonas que esté plagado de fallos insoportables. Un juego al que absuelves de estar lastrado por un sistema de combate insoportable y estúpido. *Vampire: Bloodlines* redime todos estos fallos con sus grandes personajes, su grado de inmersión, sus fascinantes diálogos, su variedad y su absorbente historia llena de matices y giros inesperados.

Vamos, que elegí un mal juego para dejar el rol y, a la vez, uno estupendo para reconciliarme con mi género favorito. Ahora dudo que vuelva a dejarlo en mucho, mucho tiempo.

DEPORTES

D. VALVERDE

Sin trampa ni cartón

En plena avalancha de juegos de gestión futbolera, merece la pena destacar un título amateur que pretende codearse con los grandes. *Futbol Deluxe* es el nombre de este manager creado por un argentino de 21 años, Santiago Siri, con la única intención de reflejar todo el folklore que rodea al mundo del balompié en Sudamérica. ¿Y qué quiere decir esto? Pues todo aquello que siempre hemos visto sobre una cancha de fútbol y que luego no ha sido plasmado, quién sabe si por censura.

Para empezar, el jugador deberá elegir entre tres carismáticos técnicos para tratar de sacar su equipo adelante (Carlos Virrey, César Luis "Flaco" y Marcelo "Loco"), y muy pronto descubrirá cuáles son esos elementos diferenciadores que colocan a este *Futbol Deluxe* en un "equilibrio estable" entre la polémica y el éxito más rotundo. En el juego de Evoluxion (la compañía del joven Siri), tus jugadores podrán insultar al árbitro sin ningún pudor (la afición también), hacer trampas de todo tipo e incluso tomar sustancias prohibidas (doping) para mejorar su rendimiento.



Pero la cosa no acaba ahí. En su afán de conseguir reflejar fielmente todo el circo que rodea al fútbol (sobre todo al argentino), Siri ha introducido la opción de amañar los partidos o comprar a un árbitro determinado. Si a todo ello le añadimos que el juego posee una realización técnica de una calidad indiscutible, nos encontramos ante un digno aspirante al trono de los manager virtuales. Por lo pronto, y después de cosechar un gran éxito en Argentina, el bueno de Siri ha firmado un contrato de distribución internacional con los canadienses de Strategy First. Más información en: http://www.evoluxion.com/futboldeluxe.

EL APUNTE

EL MADDEN QUE VIENE

Ya circula por la Red una espectacular imagen de lo que dicen que podría ser una escena en pleno juego del próximo *Madden* de EA Sports. Resulta tan espectacular que resulta difícil creer que no es un vídeo, pero pronto saldremos de dudas. Pero lo de verdad sorprendente es que las copias de la edición 2006 de la serie deportiva se vienen reservando ¡desde agosto del 2004!



En Futbol Deluxe podrás insultar al árbitro, hacer trampas e incluso tomar sustancias prohibidas

CARRERAS

J. FONT

La hora del juicio

En el mundo que hay más allá de las pantallas de nuestros PC, es raro que uno pueda modificar la mecánica de su coche con frecuencia. Cuatro retoques caprichosos y algo de decoración es todo aquello a lo que podemos aspirar la mayoría de los mortales. En el mundo virtual, resulta mucho más sencillo y económico. El verdadero reto es que esas modificaciones que se nos permite introducir influyan de verdad en el rendimiento de los vehículos.

Es decir, que los desarrolladores tienen que encontrar la manera de dominar la física, como les pasa a los estudiantes de instituto. Si introduces modificaciones cada vez más profundas en tu vehículo y éstas no afectan a la manera en que éste se conduce, ¿de qué sirven? El éxito de muchos juegos de carreras recientes se basa en darle un cierto sentido a este espinoso aspecto.

Cuantas más combinaciones introduzcas, más potencial tendrá el juego, pero más difícil será también conseguir una física consecuente. En títulos de rallies o Fórmula 1, todo se limita a ajustes mecánicos sin apartarse para nada de los componentes estándar de cada vehículo, pero las carreras urbanas sí permiten un amplio margen de improvisación y combinatoria. No hay límites ni reglas: cualquier cosa que sirva para hacer tu automóvil algo más competitivo puede darse por buena. Eso explica, en parte, el éxito de las sagas *Need for Speed* o *Midnight Club,* en las que se han contemplado múltiples variables y se ha encontrado la manera de que se noten a la hora de conducir. A ellos se les va a unir, en mayo, el retrasado *Juiced.* Con toda seguridad, éste llevará a una nueva dimensión las carreras urbanas en las que todo vale. Hasta puedes ser un hortera redomado pero competitivo. Con permiso de la física, claro.



EL APUNTE

LO QUE NOS PERDEMOS

No faltan buenos juegos de conducción en nuestra plataforma, pero se echan de menos las conversiones a PC de títulos como *Burnout 3* o el nuevo *Gran Turismo*. Al margen de estas ausencias, nos perdemos títulos de distribución internacional como *American Chopper*, juego inspirado en una serie televisiva en el que se trata de pilotar motos con genuino sabor norteamericano. A ver si hay suerte y se acaba distribuyendo en nuestro país, que un poco de variedad nunca está de más.



El verdadero reto es que las modificaciones en los vehículos influyan de verdad en su rendimiento

M. A. GONZÁLEZ "GADGET"

SIMULACIÓN

Los vuelos que vienen

Pues no, no podemos quejarnos. La simulación de vuelo nos tiene más que acostumbrados a periódicas crisis de suministros, pero esta temporada disponemos de un número razonable de nuevos productos con que alimentar nuestros discos duros. Empezando por *Pacific Fighters*, el último retoño de la familia Maddox Games. Ha sido necesario que papá Oleg nos lo parchease hasta cuatro veces, pero ningún otro simulador es capaz de hacernos sentir la emoción de, tras un duro combate, depositar nuestro Corsair en la oscilante cubierta del USS Lexington, navegando por las claras aguas del Pacífico Sur.

También están a punto de aterrizar otros productos que ya llevan un par de meses distribuyéndose por cielos lejanos pero que se han hecho esperar más de la cuenta en nuestro país. Aún no hemos podido disfrutar del muy apetitoso *Wings over Vietnam*, versión actualizada y ampliada del ya algo viejo *Strike Fighters Project 1*, ni de los controles ultramodernos Saitek X-52, pero ya muy pronto caerán en nuestras manos.



Además, hemos visto estos días cómo pilotos virtuales de otros países han sacado sus nuevos juguetes para lucirlos, y el que nos ha dado verdadera envidia ha sido el nuevo Track-IR 3, con el accesorio Vector Expansion, un auténtico lujo que, con sus seis grados de libertad, permite el movimiento sin restricciones de la cabeza del piloto, tanto en rotaciones como en desplazamientos.

Entre unas cosas y otras, parece que son muchos los vuelos virtuales que se avecinan. Aquí estaremos, para irlo contando al tiempo que lo vivimos.

EL APUNTE

AHORA VA EN SERIO

Es un secreto a voces que la versión comercial de *LOMAC* que está hoy por hoy en el mercado tiene muy poco que ver con lo que sus desarrolladores querían que se editase. Tras una larga temporada de malentendidos y disputas jurídicas entre desarrolladores y editor, está a punto de ver la luz *Flaming Cliffs*, la supuesta versión completa, "correcta" e independiente del juego. De momento, sólo hay vídeos.

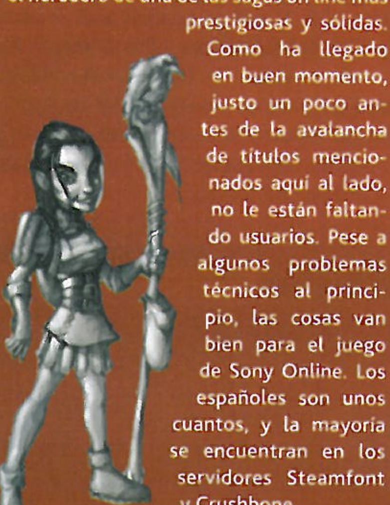


Están a punto de aterrizar en nuestro país productos que llevan meses distribuyéndose fuera

EL APUNTE

EL RETORNO

Uno de los últimos en asomarse a la Red con todos los honores ha sido *EverQuest 2*, el heredero de una de las sagas on line más prestigiosas y sólidas. Como ha llegado en buen momento, justo un poco antes de la avalancha de títulos mencionados aquí al lado, no le están faltando usuarios. Pese a algunos problemas técnicos al principio, las cosas van bien para el juego de Sony Online. Los españoles son unos cuantos, y la mayoría se encuentran en los servidores Steamfont y Crushbone.



Friendware ha decidido apostar por los juegos on line con *Lineage II*, *City of Heroes* y *Guild Wars*

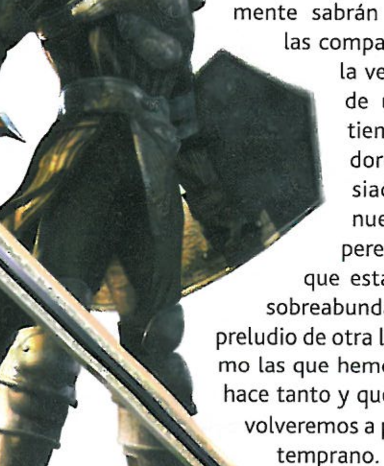
S. SÁNCHEZ

ON LINE

Ni tanto ni tan poco

Hay quien se cree que los analistas de juegos tendemos a quejarnos por gusto. Bueno, sin duda habrá quien disfrute con ello, pero yo soy de los que intentan quejarse cuando toca y ver la botella medio llena cuando de verdad me parece que lo está. Últimamente, sin ir más lejos, he ido encontrando serias razones para mirar al futuro del ocio vía Internet con esperanza.

Primero nos suben la velocidad de las conexiones ADSL y luego empiezan a llegar noticias alentadoras relacionadas con juegos de rol masivo on line. Friendware ha decidido apostar fuerte por este género lanzando en España *Lineage II*, *City of Heroes* y *Guild Wars*. Aquí no se acaban las buenas noticias, ya que es más que probable que *Guild Wars* acabe siendo localizado a nuestro idioma, lo mismo que hará Wanadoo con *Dark Age of Camelot* cuando finalmente edite el juego el año que viene en nuestro país.



¿Que no podemos quejarnos? Pues sí, sí podemos. De hecho, yo me quejo de que no haya suficientes horas al día para dedicar a tanto juego. O, lo que es lo mismo, me pregunto si realmente sabrán lo que hacen las compañías al editar a la vez varios títulos de un género que tiene pocos seguidores (y no demasiado fieles) en nuestro país. Esperemos al menos que esta momentánea sobreabundancia no sea el preludio de otra larga sequía como las que hemos padecido no hace tanto y que (no lo dudes) volveremos a padecer tarde o temprano.

GESTIÓN DE ÉLITE

Por qué PC Fútbol pudo con todos

Llegó y **arrasó con todo**. **Y** por el camino **levantó una polvoreda enorme**. El regreso del hijo pródigo de los manager futbolísticos ha venido acompañado de **éxito y** errores. *PC Fútbol 2005* **ha sido el protagonista de una polémica** sin apenas precedentes y, pese a todo, **ha dejado en nada las cifras de venta** de su muy cualificada competencia.

POR X. PITA Y G. MASNOU

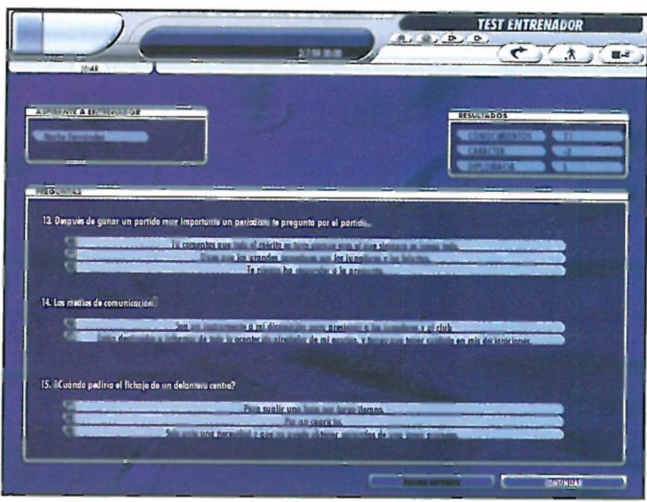
Créetelo. Un manager de fútbol en el que nadie expulsa a los jugadores con más de tres tarjetas amarillas, en el que ni existen cabezas de serie ni pretemporadas, en el que Real Madrid, Barça, Dépor y Bilbao acceden siempre a Champions, gane quien gane la Liga. Un manager en el que haces una oferta por un jugador, el club rival la supera y ahí se acaba la negociación, porque no hay posibilidad de volver a intentarlo. En el que Luis Aragonés todavía entrena al Mallorca o en el que el Arsenal es A.Londres y el Chelsea C.Londres... Ese manager fue el más vendido las pasadas Navidades. Justo las mismas Navidades en las que la gestión balompédica salió del armario y colocó en las estanterías un total de cuatro títulos con temática similar.



PC Fútbol ha protagonizado una amarga polémica.



Los desarrolladores ya están trabajando en una nueva entrega.



El popular comentarista Michael Robinson ha prestado su voz al juego.



Según Planeta, el éxito de *PC Fútbol* se debe al sistema LiMa y su precio.


En Gaelco afirman que las críticas de los usuarios les ayudan a mejorar la saga.



Los fallos de *PC Fútbol* podrían deberse a la inclusión errónea de dos archivos.

Pero España sigue siendo de *PC Fútbol 2005* y Gaelco se merendó a la competencia. Sólo su juego, que luce en la carátula la sonrisa profidén de Michael Robinson, fue capaz de superar las 100.000 copias vendidas, mientras que la propuesta de Codemasters (*Manager de Liga Profesional 2005*) rozaba los 2.000, la de Atari (*Football Manager 2005*) los 4.000 y la de Electronic Arts (*Total Club Manager 2005*) se quedaba por debajo de los 10.000.

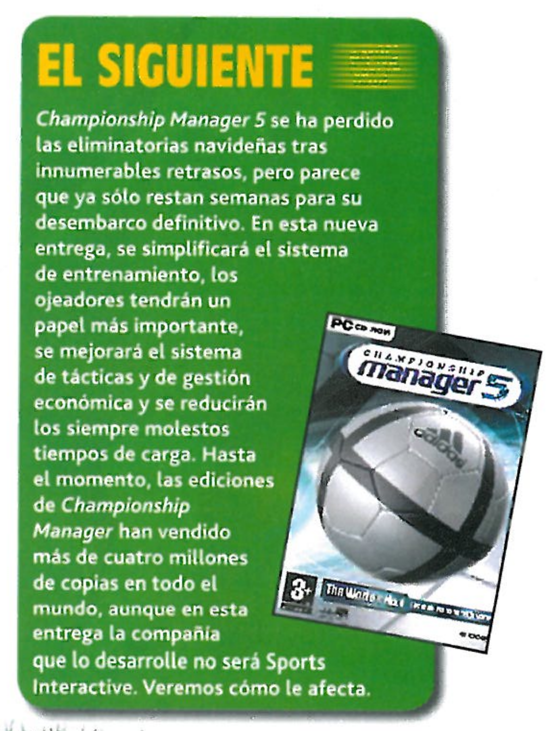
"Instalé el juego y no me podía creer lo que estaba pasando", aseguraba en el foro oficial del juego un aficionado a la saga desde sus comienzos. Lo mismo que diría cualquier otro tras comprobar que en el monitor estás viendo a un Samuel Eto'o que juega en el Barça, cierto, pero que de tan blanco (de piel) parece noruego y no camerunés.

Los problemas crecen

Visto lo visto, la pregunta se hacía sola: ¿Cómo es posible que un juego con tal cantidad de errores fuese publicado? El que responde es Marcos Jourón, máximo responsable del proyecto: "Incluimos erróneamente un par de archivos que alteraron, entre otros, la coherencia de la base de datos". Más extraño todavía es que ni Planeta DeAgostini, editora, ni Gaelco, desarolladora, fuesen capaces de detectarlos durante el control de calidad. Jourón justifica la labor de su estudio afirmando que los archivos se filtraron durante la creación del máster, momento en el cual, según sus propias palabras, "la labor de testeo ya se ha dado por finalizada". Similares razones esgrimen los editores, que aseguran que "de haber detectado los problemas más graves, no hubiésemos accedido a distribuir el juego".

Pero en la vida real las cosas fueron distintas: el juego llegó a la calle en un estado que ha sido calificado de "incompleto", lo que derivó en una polémica de inmensas proporciones. Primera medida de contención: Planeta cierra los foros de la página oficial, lugar en el que se habían reunido una generosa cantidad de compradores descontentos. "Tomamos la decisión cuando se multiplicaron los mensajes con amenazas personales y apología de la piratería".

Segunda medida: parches que actualizan el juego y subsanan los errores de mayor volumen hasta convertirlo en un producto, como asegura Marcos Jourón, "estable y perfectamente jugable". Esta opinión no es compartida por gran parte de los usuarios, que siguen haciendo públicas sus quejas, ahora



EL SIGUIENTE

Championship Manager 5 se ha perdido las eliminatorias navideñas tras innumerables retrasos, pero parece que ya sólo restan semanas para su desembarco definitivo. En esta nueva entrega, se simplificará el sistema de entrenamiento, los ojeadores tendrán un papel más importante, se mejorará el sistema de tácticas y de gestión económica y se reducirán los siempre molestos tiempos de carga. Hasta el momento, las ediciones de *Championship Manager* han vendido más de cuatro millones de copias en todo el mundo, aunque en esta entrega la compañía que lo desarrolle no será Sports Interactive. Veremos cómo le afecta.

refugiados en foros amateur. Marcos Jourón lo matiza de la siguiente forma: "Sucede que algunos usuarios se quejan del mismo concepto del juego, algo que no vamos a arreglar mediante parches, y que es lo que algunos esperaban de las actualizaciones".

Acostumbrado como está a las críticas, que no lo cogen por sorpresa ("*PC Fútbol* ha sido un juego tradicionalmente muy criticado", afirma), el rostro visible de Gaelco hace una importante distinción cuando se le pregunta por la justicia de los reproches: "Aquellos que criticaban los errores de programación y de la base de datos tenían toda la razón del mundo. Eso sí, más cuestionables son los comentarios de aquellos que esperaban otro estilo de juego, una forma diferente de jugabilidad, la inclusión de tal o cual opción o, directamente, una copia de los antiguos *PC Fútbol*. Ahí sí que, para gustos, los colores".



PC Fútbol 2005 **multiplicó por diez las ventas del segundo manager más vendido.**

ES SÓLO EL COMIENZO

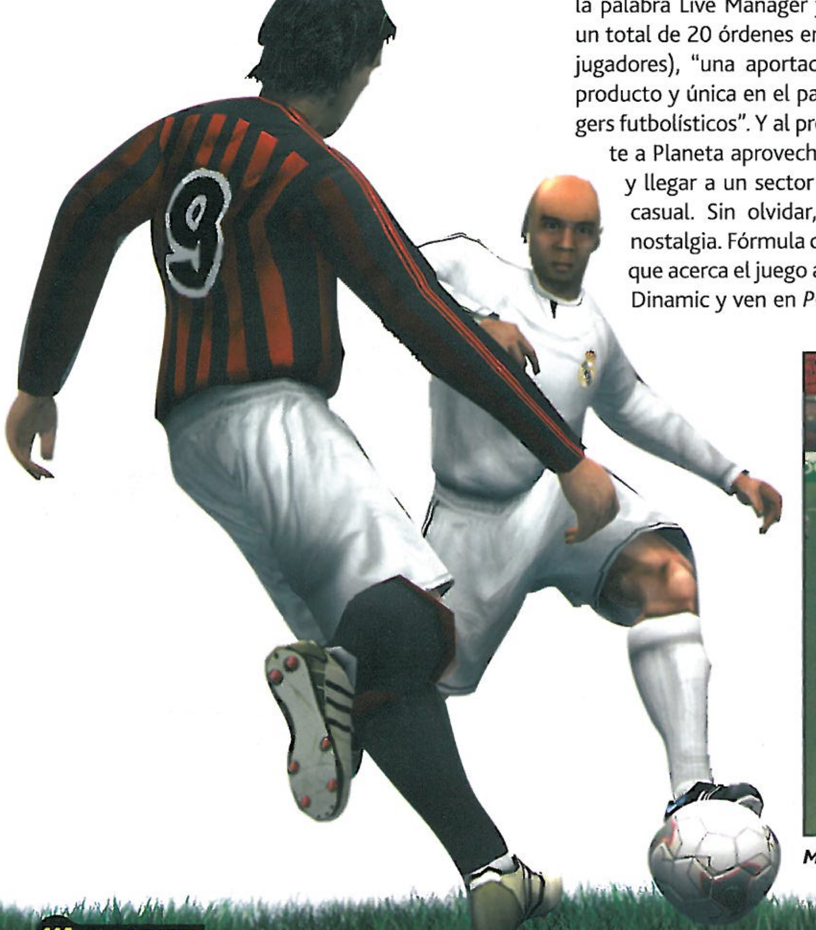
Mirando con perspectiva toda la polémica levantada tras el lanzamiento del juego, los editores y desarrolladores coinciden a la hora de calificar *PC Fútbol 2005* como el primer paso de una serie en constante evolución. Entonando un discreto mea culpa, Planeta afirma que el regreso de tan popular franquicia es "mejorable" y que esperan ir corrigiendo sus errores con cada edición. En un alarde de modestia e intentando acercar posturas con el público, los editores declaran: "Para nosotros las sugerencias por parte de los usuarios, más que un handicap, suponen una ventaja y una oportunidad única para aprender de nuestros errores".

Pese a la polémica que lo ha rodeado, PC Fútbol ha vendido más de 100.000 copias

A pesar de todas las críticas, la salud de la franquicia es mejor que nunca. El éxito de ventas lo deja muy claro, algo que Planeta atribuye a la inclusión del sistema LiMa (siglas tras las que se esconde la palabra Live Manager y que permite dar un total de 20 órdenes en tiempo real a los jugadores), "una aportación clave de este producto y única en el panorama de managers futbolísticos". Y al precio, lo que permite a Planeta aprovechar el tirón popular y llegar a un sector de jugadores más casual. Sin olvidar, eso sí, el factor nostalgia. Fórmula de probada eficacia que acerca el juego a los que lloran por Dinamic y ven en *PC Fútbol 2005* una especie de resurrección; independientemente de lo afortunada que haya sido.

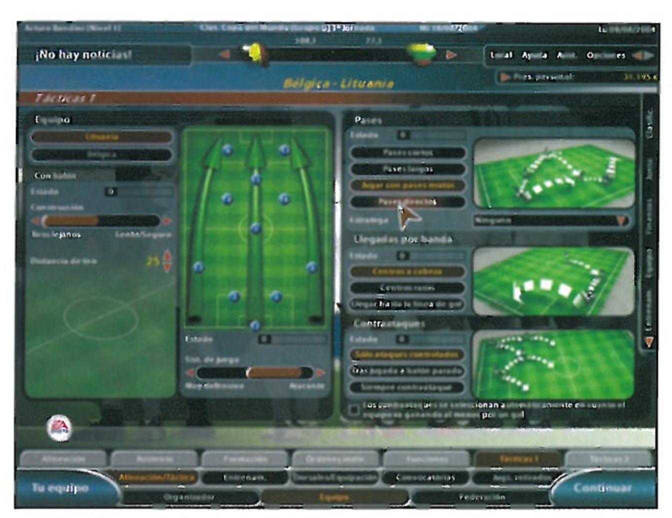
Todo indica que la polémica, lejos de perjudicar a la saga, ha ayudado. Los editores aseguran que el juego ha cumplido "de manera exacta" las expectativas y que "trabajar en un título del calibre y la repercusión de *PC Fútbol 2005* nos ha servido, ante todo, para ampliar nuestro conocimiento y la percepción de los usuarios de cara a realizar y mejorar nuevas versiones de este manager".

Traduciendo: que las cuentas cuadran y habrá secuela. Marcos Jourón lo confirma. "Gaelco está trabajando en una nueva edición del juego. Vamos a centrarnos, sobre todo, en aplicar las críticas y comentarios que nos han hecho llegar los usuarios". Esperemos que en su nueva encarnación Samuel Eto'o haya recuperado su color.





Manager de Liga Profesional **resulta excesivamente sencillo.**



Total Club Manager 2005 es el mejor manager del momento.



La base de datos de *Football Manager 2005* es impresionante.

A POR EL TÍTULO

Basta con mirar las estanterías de las tiendas especializadas para percatarse de que la gestión futbolística goza de una excelente salud. Con el objetivo de separar el grano de la paja hemos organizado una emocionante competición del KO en la que únicamente sobrevivirá el mejor.

SEMIFINALES

MANAGER DE LIGA PROFESIONAL 2005

Un juego de gestión de fútbol realista, intuitivo y detallado con más de 1.150 clubes procedentes de 50 países, fichas detalladas de cada jugador, un motor de búsqueda inmenso e intuitivo y la posibilidad de contratar a expertos en finanzas.

VS



FOOTBALL MANAGER 2005

Posibilidad de introducir fotografías de todos los jugadores y todo el personal del club, interfaz atractiva y fácil de manejar, presión psicológica (a base de declaraciones polémicas) sobre los otros entrenadores del juego... Un firme candidato al título.



PC FÚTBOL 2005

Enésima entrega del manager de fútbol más respetado y comprado de este país. Esta versión del 2005 cuenta con parte del equipo de desarrollo de la desaparecida Dinamic Multimedia, licencias oficiales, una extensa base de datos y... Michael Robison.

VS



TOTAL CLUB MANAGER 2005

Título a título, Electronic Arts se está acercado a su cénit: crear el juego de gestión futbolística más completo y divertido de cuantos existen. Esta entrega incluye un diseño de menús claro y cómodo y una inmensa base de datos.

FINAL

FOOTBALL MANAGER 2005

Probablemente, *FM 2005* sea mucho menos espectacular que *MDLP 2005*, pero ofrece una interfaz sencilla, una base de datos descomunal y un sistema de juego que acumula muchos años de experiencia.

VS

TOTAL CLUB MANAGER 2005

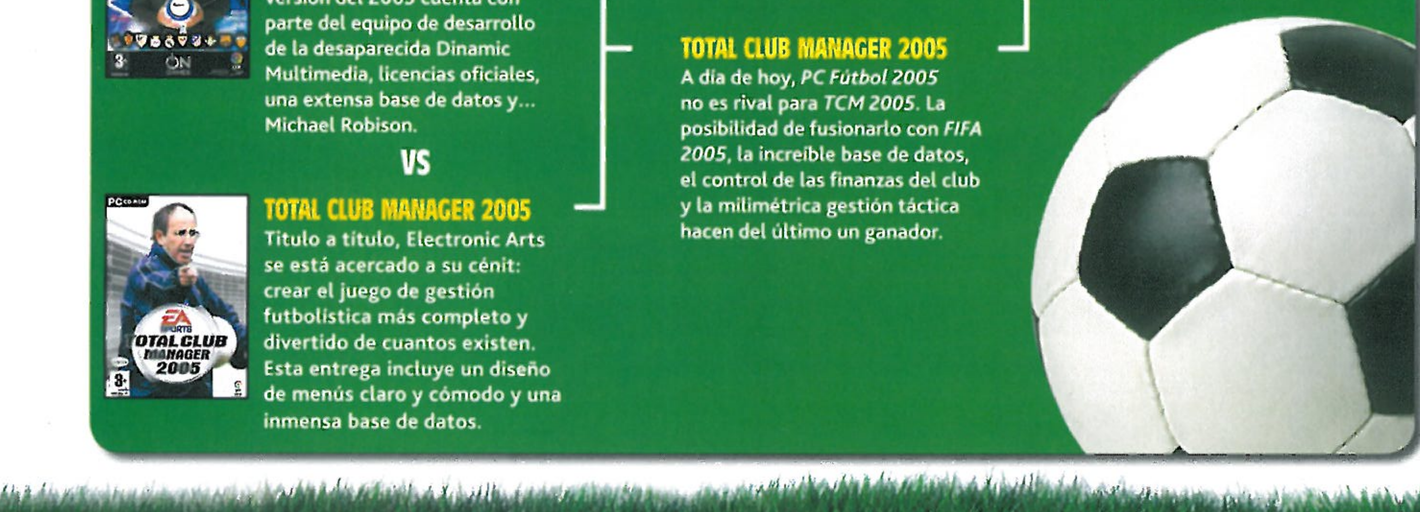
A día de hoy, *PC Fútbol 2005* no es rival para *TCM 2005*. La posibilidad de fusionarlo con *FIFA 2005*, la increíble base de datos, el control de las finanzas del club y la milimétrica gestión táctica hacen del último un ganador.

GANADOR



TOTAL CLUB MANAGER 2005

A la espera de que aparezca el nuevo *Championship Manager*, el que nos ocupa es el mejor simulador de gestión futbolística que uno puede adquirir a día de hoy. Aunque raya a un nivel muy similar al de *Football Manager*, le supera en el aspecto clave: la gestión al detalle.



Si eres de los que se mueren a las primeras de cambio, **aquí tienes un kit de supervivencia** para alejar el mal de ojo. También **puedes sembrar un parque** de atracciones de vomitonas o mejorar los poderes de los Increíbles. Es **la ley del que más teclea**.





HALF-LIFE 2

Para activar los trucos de este juego, puedes optar por dos fórmulas. Una consiste en añadir el texto **–console** en la casilla **Destino** que encontrarás en **Propiedades** del acceso directo (ejemplo: **C:\Archivos de programa\Half-Life 2\hl2.exe" –console**). Para acceder, haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo y selecciona **Propiedades**. La otra pasa por modificar o crear el archivo **autoexec.cfg** en el directorio **cfg** que encontrarás en la carpeta en la que hayas instalado el juego. Utiliza el bloc de notas para ello. Añade las líneas **sv_cheats "1"** y **con_enable "1"**.

Una vez ejecutes el juego, verás que en el menú principal aparece la consola abierta. Durante el juego, sólo tienes que pulsar **Esc** para salir al menú principal y acceder a la consola. Teclea los códigos en ella.



Buddha	Reduce tu salud
maps	Muestra el nombre de los escenarios
map <nombre del escenario>	Cargar el mapa especificado
cl_enablehud 1	Activa el HUD
cl_showfps 1	Muestra las imágenes por segundo
sv_gravity X	Nivel de gravedad X (sustituir X por una cifra)
sv_stopspeed X	Nivel de frenada X
sv_friction X	Nivel de fricción X
sv_bounce X	Nivel de rebote de objetos X
sv_maxvelocity X	Limita a X la velocidad de los objetos
air_density X	Densidad del aire X

LOS INCREIBLES

Durante el juego, abre el menú de códigos secretos e introduce cualquiera de las líneas de texto que te indicamos. También puedes teclearlos directamente durante la partida.

Si además quieres activar los llamados MasterCheats, debes añadir la línea **AllowMasterCheats = 1** en el archivo **in.ini** que encontrarás en la carpeta **Game**, dentro del directorio en el que has instalado el juego. Se verá el contador de imágenes por segundo mientras juegues.

Unlock	Desbloquear misiones y MasterCheats
GazerBeam	Disparar rayos temporalmente
SmartBomb	Destruir enemigos y objetos
SpringBreak	Seleccionar nivel
SassMode	Juego rápido
UUDDLRLRBAS	Recuperar el 25% de salud
PinkSlip	Mantener el nivel de salud
Showtime	Puntos ilimitados (temporalmente)
DashLikes	Poderes ilimitados (temporalmente)
DanielTheFlash	Velocidad máxima
McTravis	Velocidad rápida y recolección de poderes
Kronos	Encontrar caminos y súper puños
AthletesFoot	Quemar caminos
Flexible	Poderes ilimitados para Elastigirl
Gilgendash	Dash no se daña cuando corre a través de objetos
TonyLoaf	Poderes ilimitados para Violet
BWTheMovie	Jugar a cámara lenta
InvertCameraX	Invertir el control horizontal
InvertCameraY	Invertir el control vertical
Einsteinium	Personajes cabezones
DeEvolve	Personajes con cabeza pequeña
bHUD	Cambiar el HUD
InvertTurret	Invertir el movimiento de la torreta
DiscoRules	Algunos objetos brillan con distintos colores
EMode	Colores brillantes
Hi	Secuencia de introducción
YourNameInLights	Secuencia de créditos
BoaPlace	Juego fácil
Dandruff	Secuaces lanzan metralla mortal
Labombe	Destruye niveles con la Bombvoyage
TheDudeAbides	Desactivar los trucos

VAMPIRE - THE MASQUERADE: BLOODLINES

Para poder introducir los trucos durante la partida debes iniciar el juego con la consola activada. Para ello, debes añadir **-console 1** en la ruta para ejecutar el juego. Empieza por seleccionar el acceso directo al juego, haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona la opción **Propiedades**. En la línea **Destino**, ya puedes añadir el texto **-console 1** (por ejemplo **E:\vampire\vampire.exe -console 1**). Aplica los cambios y cierra la ventana.

Una vez en el juego, abre la consola pulsando la tecla **º** (a la izquierda del **1**). Si no te acuerdas de un truco, pulsa una tecla cualquiera para que la consola te indique todos los trucos que empiezan por dicha letra. También puedes teclear **cmdlist** para obtener la lista. Puedes explorarla utilizando las flechas de cursor. Aquí tienes los códigos.



god	Invulnerabilidad
impulse 101	Todas las armas, munición y ropa
giftxp X	Obtener X puntos de experiencia (sustituir X por una cifra)
blood X	Obtener X puntos de sangre
noclip 1	Atravesar paredes (0 para desactivar)
notarget 1	Invisibilidad (0 para desactivar)
vchar_edit_histories 1	Permite darle un pasado a tu personaje
vstats get animalism 5	Animalismo
vstats get celerity 5	Rapidez
vstats get dementation 5	Enajenación
vstats get dominate 5	Dominación
vstats get fortitude 5	Fortaleza
vstats get dexterity 5	Destreza
vstats get charisma 5	Carisma
vstats get intelligence 5	Inteligencia
vstats get obfuscate 5	Ofuscación
vstats get potence 5	Potencia
vstats get presence 5	Presencia
vstats get thaumatury 5	Taumaturgia
vstats get wits 5	Poderes y habilidades al máximo
Blood 500	Obtener sangre para ataques más poderosos
give , X	Obtener X (ver lista*)

* **LISTA**: i_written, g_keyring, g_eldervitaepack, g_bluebloodpack, g_bloodpack, g_astrolite, g_wallet, g_lockpick, g_lilly_diary, g_drugs_pill_bottle, p_gargoyle_talisman, p_occult_heal_rate, p_occult_passive_durations, p_occult_thaum_damage, p_occult_dodge, p_occult_blood_buff, p_occult_experience, p_occult_strength, p_occult_dexterity, p_occult_obfuscate, p_occult_presence, p_occult_lockpicking, p_occult_frenzy, p_occult_hacking, p_occult_regen, p_research_lg_firearms, p_research_lg_stealth, p_research_lg_dodge, p_research_lg_computers, p_research_hg_firearms, p_research_hg_dodge, p_research_hg_computers, p_research_hg_melee, p_research_mg_brawl, p_research_mg_melee, p_research_mg_finance, p_research_mg_security, p_runwonted_rules, m_money_envelope, m_money_clip, m_wallet, a_body_armor, a_hvy_leather, a_lt_leather, a_hvy_cloth, a_lt_cloth, d_holy_light, w_unarmed, w_tzimisce3_claw, w_baton, w_osnndotnet, w_tire_iron, w_severed_arm, w_torch, w_sledgehammer, w_occultblade, w_knife, w_katana, w_fireaxe, w_fists, w_claws_protean5, w_claws_protean4,w_claws, w_bush_hook, w_baseball_bat, w_flamethrower, w_thirtyeight, w_uzi, w_supershotgun, w_steyr_aug, w_remington_m_700, w_mac_10, w_ithaca_m_37, w_deserteagle, w_glock_17c, w_crossbow_flaming, w_crossbow, w_colt_anaconda.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Renombra a los visitantes con los siguientes nombres para activar el correspondiente truco.



John D Rockefeller	Obtener 10.000 de dinero
Mouse	El visitante mira fijamente el suelo
Atari	Todos los visitantes ríen y se divierten
Frontier	Las atracciones no se rompen
Guido Fawkes	Editor avanzado de fuegos artificiales
Chris Sawyer	Los visitantes saltan de alegría
Sam Denney	Montañas rusas irresistibles
Jon Roach	Todas las atracciones son irresistibles
John Wardley	Eliminar las limitaciones de altura
James Hunt	Carreras de vehículos a través del parque
Shifty	El visitante baila
D Lean	Cámara voladora en el editor de rutas
Make Me Sick	Todos los visitantes se marean
ATITech	Aumentar la velocidad del juego
Jonny Watts	Cámara espía
Atomic	Gran explosión
A Hitchcock	Aparecen muchos patos
PhotoStory	Las cámaras toman fotos

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Durante el juego, pulsa las teclas **Ctrl + Alt + º** para acceder a la consola. Una vez en ella, teclea **cheat 1** para activar los trucos. Ya puedes introducir los códigos.

Ten en cuenta que los trucos desaparecen cada vez que pases de misión o si reinicias la que estás jugando. Cuando esto pase, deberás reactivarlos de nuevo. El truco **cmd giveall** te dará todos los objetos disponibles para el escenario en el que te encuentras, incluso los códigos de acceso que debes obtener hablando con los personajes del juego. El nombre de cada mapa corresponde a su archivo. Los encontrarás en la carpeta **Content\Worlds**, dentro del directorio en que hayas instalado el juego (ejemplo: **C:\Archivos de programa\Riddick EFBB\Content\Worlds**). Los archivos del escenario tienen la extensión **.XW** (ejemplo: **map Pa1_PrisonArea.XW**).



cmd godmode	Modo invulnerable
cmd noclip	Atravesar paredes
cmd giveall	Obtener todos los objetos del escenario
unlock all	Desbloquear todos los accesos
cmd selfsummon	Obtener un clon de Riddick
cmd kill	Suicidarse
cyclecamera	Cambiar la vista entre primera y tercera persona
map X	Ir al mapa X (sustituir X por el nombre del mapa)

TRIBES: VENGEANCE

Para activar los trucos, debes editar (con el bloc de notas) el archivo **User.ini**. Lo encontrarás en la carpeta **Bin**, dentro del directorio en el que hayas instalado el juego (ejemplo: **C:\Archivos de programa\VUGames\Tribes Vengeance\Program\Bin**). No olvides hacer una copia de seguridad del archivo antes de editarlo. Así, en caso de que surjan problemas, podrás restaurarlo sin necesidad de deshacer cambios o reinstalar el juego.

Busca en el documento la entrada **Engine.Input**. Justo debajo de ella, encontrarás la asignación de acciones a cada tecla. (Ejemplo: **A=Button bZoom**; **D=MoveBackward**; **S=StrafeLeft**; etcétera). Sigue desplazando el documento hasta la entrada **F10=**. Allí puedes asignar cada truco a una tecla. Los códigos son los siguientes:



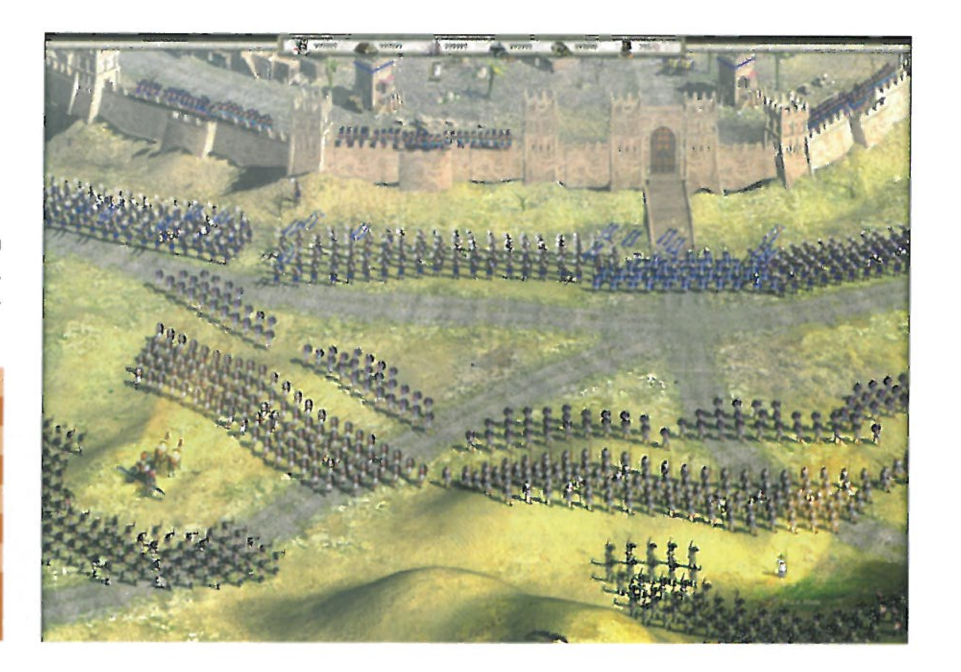
god	Modo invulnerable
allammo	Toda la munición
ghost	Atravesar paredes
walk	Desactivar atravesar paredes



Una vez en el juego, sólo tendrás que pulsar la tecla correspondiente para activar los trucos. También puedes añadir la entrada **F9=** para así asignar los cuatro códigos a una tecla. No obstante, esto provocará que pierdas la opción de capturar imágenes del juego, ya que ésa es la función por defecto de dicha tecla. Ahí va el ejemplo de cómo tiene que quedar la asignación de teclas:

F9=god
F10=allammo
F11=ghost
F12=walk

ALEJANDRO MAGNO



Durante el juego pulsa **Enter** para acceder a la ventana de mensajes. Teclea cualquiera de los siguientes códigos y pulsa **Enter** de nuevo.

BABKI
Obtener 50.000 de recursos
VIEWALL
Mostrar el mapa
VICTORY
Ganar la misión
QWE
Acceso a todas las unidades (P para activarlo)

SHADE: WRATH OF ANGELS

Durante el juego, pulsa las teclas **Ctrl + Alt + F3** para abrir la consola. Teclea en ella cualquiera de los siguientes códigos. En cuanto lo hagas, aparecerá un mensaje con la palabra **ready** para indicarte que el truco ha sido activado. Usa la misma combinación de teclas para cerrar la consola.



dcheat 1
Deamon invulnerable
dcheat 0
Deamon vulnerable
iamgod
Modo invencible
iamtrax
Obtener todas las armas
iamzozo
Obtener munición
iamartie
Armamento para la espada mágica
iamfido
50 lágrimas mágicas
iamjabba
Salud y energía al máximo
liliput
Enemigos enanos
globalmap
Mostrar el número del escenario
iamander
Correr constantemente





AXIS & ALLIES

Para poder activar los trucos, debes añadir **+console** en la casilla **Destino** que encontrarás en **Propiedades** del acceso directo al juego (ejemplo: **C:\Archivos de programa\Axis & Allies\AA.exe" +console**). Para acceder haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo y selecciona **Propiedades.** Una vez en el juego, pulsa **Enter** para activar la ventana del chat y teclea en ella los siguientes códigos.

veday
Victoria instantánea
isurrender
Derrota instantánea
enigma
Quitar el velo del escenario
fieldpromotion
Obtener 100 puntos de experiencia
swissbank
Obtener 100 de dinero
rosieriveter
Construcción instantánea

Europa se enreda

World of Warcraft ROL



World of Warcraft acaba de llegar a Europa. Con retraso, pero lo cierto es que la sucursal del Viejo Continente ya ha abierto sus puertas. Mientras los servidores se van poblando, llega la hora de preguntarnos si el largo retraso con respecto a la aparición de la versión americana comporta alguna ventaja. Nos ahorraremos al menos la caótica salida al mercado que sufrieron los usuarios del otro lado del Atlántico: los problemas técnicos fueron tan graves que tuvo que suspenderse el servicio el fin de semana del lanzamiento. Los jugadores incluso organizaron una manifestación on line (con sus avatares) y consiguieron de la compañía editora tres días de juego gratuitos y un plus de experiencia, lo mismo que se dio a los usuarios de *EverQuest 2* para compensarles por problemas similares.

Aunque *World of Warcraft* no vaya a salir traducido al castellano, al menos no oficialmente, Blizzard cuenta con un servicio de asistencia español que atenderá los problemas y dudas de los jugadores las 24 horas del día y los siete días de la semana. Esperemos no tener que recurrir demasiado a ellos.



Las puertas de *World of Warcraft* se han abierto para los europeos.



Esperemos que el caos en el juego se reduzca a sus épicos combates.

Aún sin Matrix

Matrix Online ROL

No es la primera vez que se pospone el lanzamiento de *Matrix Online*. El juego previsto para enero de este año, pero aún va a retrasarse un poco más, no sabemos cuánto. Waner Bros. Interactive ha hecho público que podría estar listo en abril, no antes. Jason Hall, miembro del equipo de desarrollo, ha justificado el retraso con un argumento la mar de original: "Está casi listo, pero queremos dedicarle algo más de tiempo para que el producto que se publica sea lo más completo posible". Sin embargo, los rumores apuntan a que se están redefiniendo a marchas forzadas varios aspectos del juego que no han convencido mucho a los que tuvieron la oportunidad de jugar a la versión de prueba. Pronto saldremos de dudas.



El frío invierno de 2005 no verá nacer a *Matrix Online*.

Parto primerizo

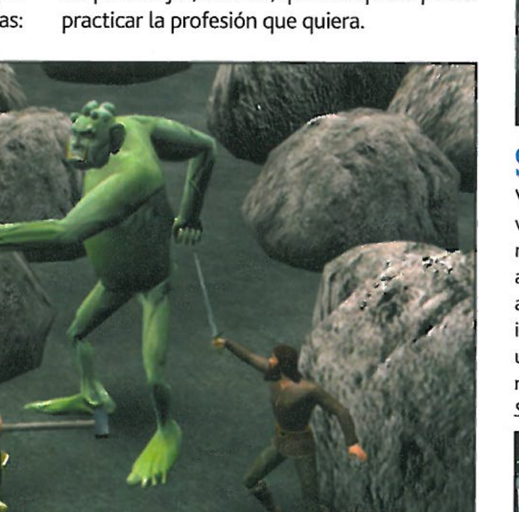
Irth Online ROL

Va a llamarse *Irth Online* y es el primer proyecto de la compañía norteamericana Magic Hat. En palabras del jefe del equipo que trabaja en el proyecto, "lo hacemos público ahora, cuando ya está muy avanzado, porque queríamos tener algo de contenido que enseñar". Y no sólo eso: ya es posible solicitar una plaza para el proceso de pruebas del producto, que empezará en breve.

Por ahora, la página web oficial ofrece más bien poca información, pero sabemos que el juego incluirá tres civilizaciones distintas: los arcadians, los morbos y los mezoteks. Sabemos también que no habrá ningún tipo de restricción basada en la raza o la clase de los personajes, es decir, que cualquiera podrá practicar la profesión que quiera.



Ésta es una muestra de cómo será la interfaz del juego.



Siempre todos contra el más feo. Hasta los mundos virtuales son injustos.

En pocas palabras

LA CPL LLEGA A BARCELONA

La Cyberathlete Professional League, principal competición de videojuegos del mundo, hará en Barcelona una de las escalas de su gira mundial. El 28 de abril los participantes en la prueba harán un breve recorrido turístico y cultural por la ciudad. Al día siguiente, tocará ronda de competición oficial de uno de los juegos de acción de moda: *Painkiller*. Está por definir la cuantía de los premios que se repartirán, pero van a ser de importancia.



STEAM ECHA HUMO

Valve ha anunciado una serie de interesantes novedades que se repartirán a través de su plataforma de actualizaciones, el servicio Steam. Para ir abriendo boca, pronto se distribuirá una puesta al día del modo multijugador de *Half-Life 2* que incluirá nuevas armas. Luego le llegará el turno a un nuevo mapa llamado *The Lost Coast* y por último disfrutaremos de una actualización de *Counter Strike* que corregirá algunos errores.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

VIEJAS GLORIAS

Un grupo de veteranos que se ha pasado a *EverQuest 2* para cambiar de hábitos y de compañías. Sus integrantes van por libre, no obedecen órdenes y no piensan unirse a ninguna de esas grandes coordinadoras que dicen hablar en nombre de todos los jugadores españoles. Si comulgas con su filosofía a la contra, pásate por su página.



http://eq2.guildportal.com/Guild.aspx?GuildID=22071&TabID=200118

ÉLITE DE LA HORDA



Estos simpáticos orcos se definen a sí mismos como soldados de élite del ejército más perverso y maloliente de la Red. Si quieres pertenecer al clan que agrupa a los mejores guerreros de fantasía y aprender con ellos algún truquillo de los que proporcionan victorias legendarias, ponte en contacto con ellos. La Horda te necesita.

http://sangre-berserker.webcindario.com

PERROS DE LA GUERRA / PORTADORES DE LA GLORIA



Este clan de *World of Warcraft* debe la dualidad de su nombre a que aceptan miembros tanto de la Alianza como de la Horda. Según dicen, el suyo "es un clan en que se respeta a la persona por encima de todo, sin ataduras". Ofrecen información de todo tipo y foros de debate. Y sueñan con formar parte de la pequeña historia virtual del juego.

www.clanpg.com

Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

CITY OF HEROES

Todos necesitan un héroe, un ejemplo, alguien a quien idolatrar. **La gente hace cola para verles**, les aclama, grita sus nombres. Años después, **contarán cómo estuvieron horas** bajo la lluvia, sólo para ver fugazmente a aquel que les dio motivos **para aguantar un segundo más**.

Por S. Sánchez

Lo que has leído en el párrafo que abre este artículo son las palabras que convencieron a Peter Parker, alias Spiderman, para hacer de tripas corazón y seguir siendo un superhéroe. Y son ciertas: todo el mundo necesita héroes. Y aquí los tenemos a mansalva, un buen montón de superhéroes que habitan una ciudad poblada de, pues eso, superhéroes.

City of Heroes es un juego de rol masivo on line, lo que significa que no estarás solo en la lucha contra el crimen y la injusticia. Cientos de jugadores se unirán a ti, todos ellos dotados de habilidades y poderes especiales que lo harán únicos, todos vestidos de manera estrafalaria. Es aquí donde empieza tu andadura en el juego, creando a tu superhéroe. Tienes que elegir de dónde proceden sus poderes y cuáles son sus especializaciones básicas. Eso empezará a definirlo, pero el toque final de la creación llega a la hora de diseñar su apariencia. Piensa que ese aspecto físico apenas va a variar por muchos objetos especiales que consigas, así que se trata de un proceso de mucha importancia.

Tú mismo

Por suerte, dispones de un buen puñado de opciones, las suficientes para que sea difícil encontrar dos superhéroes iguales. Aún así, hay que decir que los gráficos, pese a no estar nada mal, se quedan algo cortos en lo que a detalles se refiere. Una pena tratándose de un juego en que el aspecto importa tanto.

Tus primeros pasos en el juego están guiados por un magnífico tutorial. En pocos minutos, ya estás en condiciones de hacer heroicidades en la urbe de Parangon City. Por suerte, no vas a empezar siendo un paria con capacidad para matar ratas y poco más: desde el principio estás en condiciones de montártelo a lo grande y entrar en áreas en que los delincuentes campan a sus anchas y la policía no se atreve a poner el pie. Perderse por la ciudad, completar las misiones o interactuar con el resto de jugadores es pan comido, sobre todo gracias a una interfaz de lo más original y extraordinariamente práctica.

Superar los primeros niveles resulta sencillo siempre y cuando no cometas demasiadas imprudencias. Puedes hablar con la gente e ir de un sitio a otro completando una serie de tareas. Así, te familiarizas con tus poderes y vas conociendo un poco mejor la ciudad. Pero, como sucede siempre en este tipo de juegos, llega un momento en el que es necesario unirse a otros jugadores para afrontar retos mayores, ya que algunos enemigos son duros de pelar y cuentan con verdaderos ejércitos de guardaespaldas.



Datos técnicos

GÉNERO
Rol
DESARROLLADOR
Cryptic Studios
EDITOR
Friendware
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12
CUOTA MENSUAL: 12,99 €
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

WEB: www.cityofheroes.com



La interfaz se va desplegando de forma intuitiva a medida que navegas.



Las estrellas te indican dónde ir e incluso la distancia que te separa de tu destino.



Superhéroes para todos los gustos. Elige bien, que no hay marcha atrás.



Un héroe nunca se deja llevar por el pánico, y menos si dispone de ataques de área.

La gracia del juego está, precisamente, en enfrentarse a esa variada galería de malvados. Todos disponen de una serie de puntos fuertes que les hacen especiales, pero siempre existe una forma adecuada de derrotarlos. Ésta pasa muchas veces por combinar con algo de cabeza las habilidades de varios héroes.

La gracia del juego está en enfrentarse a una variada galería de malvados

Todo tiene un límite

Sobre el papel, la fórmula del juego resulta atractiva y eficaz. El problema viene cuando ya has jugado un buen montón de horas y explorado casi todas las formas posibles de combinar poderes para acabar con un villano. Éstas no son infinitas, así que el juego acaba produciendo una cierta sensación de rutina y monotonía. Si pudiesen hacerse otras cosas además de exterminar malos, esa sensación tardaría mucho más en aparecer, pero el juego, tal y como es ahora, se limita a un rosario de combates con su componente estratégico. No hay nada más que hacer, porque no existe la posibilidad de dedicarse al comercio y las opciones para desempeñar tu rol son limitadísimas, casi simbólicas. Vamos, que viene a ser un *Diablo* camuflado y persistente. Y además, sin la fiebre coleccionista que hace de *Diablo* una experiencia la mar de adictiva, ya que acumular objetos no hará que el aspecto de tu personaje varíe. A los de nivel superior se les reconoce por sus poderes y habilidades, su aspecto sigue siendo el inicial.

Al menos, parece que en Cryptic son conscientes de las limitaciones actuales de su juego. Por ello, trabajan en una expansión que ofrecerá, entre otras cosas, la posibilidad de crearte un supervillano. Seguro que así es más entretenido.



Si sueñas con volar por tus propios medios, aquí verás tu sueño hecho realidad.

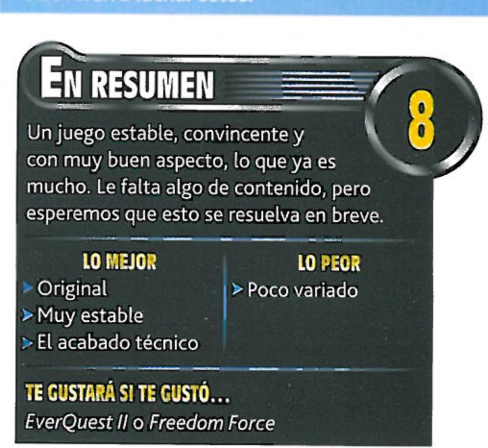


Sólo los jugadores más experimentados se atreverán a luchar solos.

HÉROES DE LUJO

La edición española de este juego es un ejemplo de cómo hacer atractivo un producto on line. El lote de venta incluye una guía rápida, una guía de referencia para los controles, dos cómics traducidos a nuestro idioma y de una calidad más que aceptable, un mapa de Parangon City y un DVD que contiene una copia del juego que puedes pasarle a un amigo. El agraciado podrá jugar gratis durante 15 días.





En resumen

8

Un juego estable, convincente y con muy buen aspecto, lo que ya es mucho. Le falta algo de contenido, pero esperemos que esto se resuelva en breve.

LO MEJOR	LO PEOR
Original	Poco variado
Muy estable	
El acabado técnico	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
EverQuest II o *Freedom Force*

PLANETA MOD

¡Viento en popa!

First Moon, uno de los mods más prometedores para *Half-Life 2*, avanza a buen ritmo. Al menos esa impresión tiene el equipo que lo está desarrollando, que asegura tener ya listo un 15% del proyecto. En su web (www.firstmoon.net), ya se pueden ver algunas imágenes renderizadas. La última es un *buggy* que podremos conducir a través de territorio urbano. Esperemos poder disfrutarlo pronto.



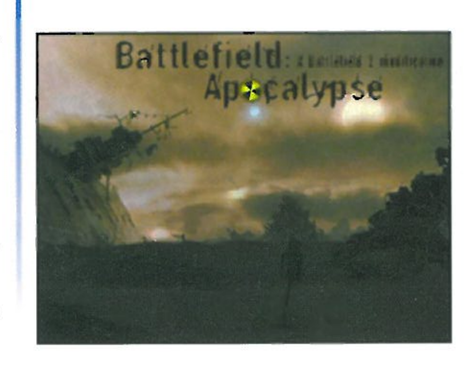
La comunidad Stormplay se muda a StormNexus



Stormplay, el módulo de *Neverwinter Nights* basado en el mundo de *El Señor de los Anillos*, cerró a mediados de enero. Tras un pequeño lapso de tiempo e incertidumbre, DM Storm, su administrador, ha vuelto a poner en marcha un nuevo proyecto llamado *StormNexus*. Esta vez, deja de lado el universo de Tolkien y apuesta por un mundo imaginario creado a partir de cero. Puedes visitar su foro oficial en http://dezineunit.com/stormnexus.

Battlefield 1942 VS Fallout

Cogemos a *Battlefield 1942*, lo mezclamos con un mundo post-apocalíptico y agitamos bien. El resultado es *Battlefield: Apocalypse*, un original *mod* que se espera ver pronto en la parrilla de salida. Tras un periodo en el que las noticias sobre su desarrollo llegaban con cuentagotas, su equipo se ha comprometido a informar semanalmente sobre todas las novedades. Más información en www.apocalypse.doomlab.com/index.php.

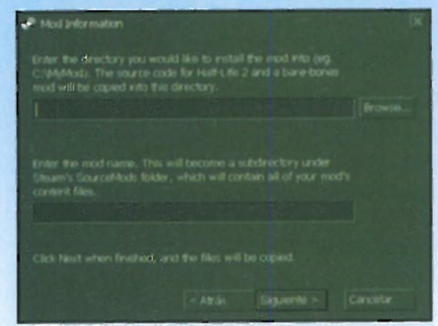


Cómo diseñar un nivel en... Half-Life 2 (I)

1 Tienes una largo camino por recorrer, muchacho, pero si sigues nuestras instrucciones sólo necesitarás un poco de práctica para empezar a diseñar tus propios niveles. Vamos a empezar con el kit de desarrollo (también llamado SDK) de *Half-Life 2*, suponiendo que ya poseas el juego original. Para instalar el SDK, sólo necesitas activar la plataforma Steam, elegir la opción Jugar y hacer doble clic en la pestaña Source SDK de la sección de Herramientas. Es una descarga de 220 MB, así que ten un poco de paciencia.

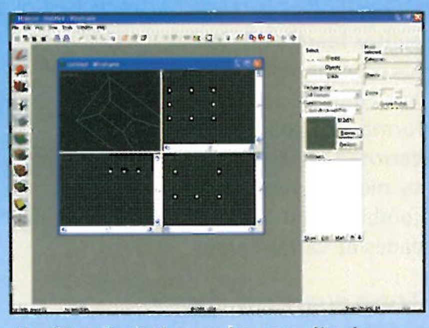
Ésta es la ventana principal desde la que puedes empezar tu mod.

2 Una vez instalado, podrás ejecutar el menú del SDK. No te asustes por la cantidad de enlaces que ves. Por ahora, vamos a centrarnos en crear nuestro primer mod con la opción correspondiente: "create a mod". El siguiente paso consiste en elegir una de las dos opciones posibles: modificar *Half-Life 2* o empezar un mod desde cero. No vamos a complicarnos mucho la vida todavía, así que escogeremos la primera opción. Ahora el programa nos pedirá que especifiquemos una carpeta en la que instalar los archivos necesarios. Crea una donde creas conveniente, ponle un nombre a tu obra y el programa copiará allí todos los archivos necesarios.



En esta pantalla, debes introducir el nombre de tu mod y la ruta correspondiente.

3 ¡Enhorabuena! Ya tienes todo listo para empezar a crear tu propio mod. Ahora debes dirigirte al directorio que has creado y hacer clic en el ejecutable "run_hammer". Hammer es el nombre que recibe la herramienta de edición de niveles de *Half-Life 2*. Cuando la abras, verás que no es fácil aprender a dominarla. Pero no te preocupes, porque en el próximo número te daremos instrucciones precisas que te serán muy útiles. Mientras, te animamos a que explores las opciones por tu cuenta, algunas de ellas pueden resultarte un poco confusas y es probable que te cueste obtener resultados consistentes utilizándolas, pero te sorprenderás de lo mucho que puedes ir descubriendo.



El editor de niveles es algo complicado. Experimenta con él todo lo que quieras.



GÉNERO: Acción **JUEGO:** Doom 3 **WEB:** http://doom3.filefront.com/file/Frankenstein_mod_Full_Install;32179

FRANKENSTEIN

¿Quién dijo miedo?

Doom 3 se ha convertido en el objetivo de muchos creadores de mods. Sin embargo, también es cierto que muchas de las modificaciones que se pueden encontrar son simples arreglos que permiten utilizar armas más realistas o convierten el festín gore que ya es de por sí el juego en una auténtica carnicería. Son pocas las conversiones totales, pero sí que podemos encontrar algún diamante en bruto si buscamos un poco. Nosotros ya lo hemos hecho por ti, y aquí está el resultado: *Frankenstein*.

Como su nombre indica, este mod para un solo jugador se basa en el personaje de Mary Shelley para ambientar la historia y nos coloca en el papel de un individuo cuya misión es limpiar de monstruos una iglesia. ¿Argumento simple? Sí, ¿pero para que pedir más si lo único que queremos es pasar un buen rato y llevarnos unos cuantos sustos?



No, este tipo no se ha escapado de *Vampire: The Masquerade*, aunque podría.

Sin duda, uno de los puntos fuertes de *Frankenstein* es la ambientación. Ten a mano la linterna, porque la penumbra es casi constante, así que las sorpresas pueden salir en cuando menos te lo esperes y desde cualquier sitio. Los sobresaltos están más que asegurados y, además, cuentas con pocas armas y munición muy limitada.

Apaga y nos vamos

El mod tiene pequeños errores de programación (por ejemplo, ese monstruo que sale de las paredes de la iglesia... o al menos debería hacerlo). Aun así ninguno de estos problemas menores te impedirá jugarlo. Como mucho te tocará cargar alguna que otra partida si te quedas atascado en un punto. No es agradable, pero al fin y al cabo estamos ante la obra de un aficionado que, por cierto, bien se merece un aplauso.

Por último, decirte que la instalación de este mod es realmente sencilla. Basta con descomprimir el archivo que encontrarás dentro del DVD en el directorio de *Doom 3* (si no lo cambiaste a la hora de instalar el juego, por defecto será C:\Archivos de Programa\Doom3). Ahora arranca el juego normalmente y ve a la sección de Mods. Por último, abre la consola pulsando la tecla º (la que está al lado del número 1) y teclea "church_of_ruins_DSHR" para cargar el nivel. Enseguida se cargará la pantalla y podrás empezar a jugar.

Pronto comprobarás que esta iglesia tiene feligreses muy peculiares.

Los mods más populares

Éstas son las modificaciones más jugadas en el universo del PC. Las de juegos de acción se llevan la palma, aunque no faltan las de rol o estrategia.

ACCIÓN

	Mod	Juego
1	CryMod	Far Cry
2	Hostage Rescue 3	Delta Force: Black Hawk Down
3	Desert Combat	Battlefield 1942
4	Losing Afghanistan	Operation Flashpoint
5	United We Stand	Call of Duty
6	Frankenstein	Doom 3
7	Max Payne 2 Cinema	Max Payne 2
8	Alien Swarm	Unreal Tournament 2004
9	Far Cry Cooperation Mod	Far Cry
10	Cell Shader	Doom 3
11	Omaha Beach – CTF	Battlefield 1942
12	Halo 3rd Person Hack	Halo
13	WWIII Fight for Freedom	Ghost Recon: Island Thunder
14	HOW Ultimate Mod	Call of Duty
15	Multi Theft Auto Mod	GTA: Vice City

ROL

	Mod	Juego
1	World of Faces	Morrowind
2	Elrond's World	Neverwinter Nights
3	Mage World	Dungeon Siege
4	Blood Like Venom	Deus Ex
5	Magick Change	Arcanum

ESTRATEGIA

	Mod	Juego
1	Halo Generals Mod	Command & Conquer Generals: Zero Hour
2	ImperialMod	Praetorians
3	The Golden Gift	Age of Mythology
4	Mouth of Sauron Minimod	Batalla por la Tierra Media
5	Commandos 2: Destination Paris	Commandos 2

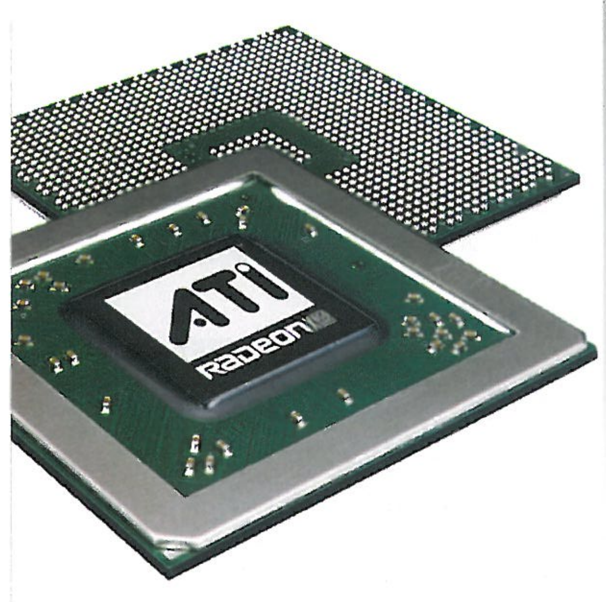
J. FONT

MATERIA GRIS

La batalla continúa

La nueva moda en lo que a hardware de élite se refiere consiste en arañar unos cuantos ciclos a los procesadores. Las principales compañías fabricantes se han embarcado en una frenética carrera en pos de nuevos techos tecnológicos. ATI parece ir ganando, pero lo cierto es que su nueva tarjeta es tan rápida... como voluminosa. El enorme sistema de refrigeración que incluye tal vez sea un peaje necesario para que pueda funcionar a semejante velocidad, pero la hace poco práctica y aún menos atractiva. También Intel anda tras los pasos de procesadores P4 con más ciclos por segundo. Incluso se ha filtrado que su próxima generación de procesadores, soportará instrucciones EM64T, con lo que podrá ejecutar aplicaciones a 64 bits.

Otro frente abierto es el conflicto legal entre la UE y Microsoft. La justicia europea falló hace unas semanas que el Windows Media Player debía ser eliminado del sistema operativo Windows al considerar que su inclusión era una práctica de competencia desleal. Como consecuencia de ello, Microsoft trabaja en una nueva versión del sistema, Windows XP RME (Reduced Media Edition), que no incluye Media Player ni los *codecs* multimedia que lo acompañan. El truco es que, en cuanto intentes abrir determinados archivos de vídeo y audio, serás invitado por el sistema a descargar el Media Player e instalarlo. Hecha la ley, hecha la trampa. Aunque al usuario no va a perjudicarle en absoluto poder optar por un sistema operativo que no incluya por defecto según qué programas.



Renovarse o morir

Intel anuncia nuevos procesadores

La serie de procesadores 6xx, cuyo nombre en código es Smithfield, empezará a comercializarse a finales de este año. El primer producto de la nueva gama será el procesador Xeon a 32 bits, al que seguirá el Xeon a 64 bits ya entrado 2006. Los procesadores estarán equipados con una memoria de segundo nivel de 2 MB y el sistema de gestión de consumo SpeedStep, la tecnología que emplea Intel en sus procesadores para portátiles. El uso del SpeedStep reducirá la emisión de calor, con lo que los procesadores no necesitarán un sistema de refrigeración de gran tamaño y harán así bastante menos ruido de lo habitual.



Discos personalizados

HP adopta la tecnología LightScribe

HP ha desarrollado un sistema de serigrafías sobre CD o DVD que podrán realizarse con la misma unidad grabadora. Los discos que permiten esta opción contarán con un sustrato especial pensado para que el propio láser de la grabadora dibuje en su superficie. Las serigrafías son en blanco y negro y tienen un acabado parecido a los sistemas profesionales.

HP está integrando esta tecnología en sus grabadoras internas y externas. El láser de la grabadora se calibra con la misma potencia que durante las operaciones de grabación, de este modo, se evita el sobrecalentamiento del dispositivo. La serigrafía puede tardar una media hora en estar lista, siempre en función de su complejidad. Lo único que necesitas para acceder a esta nueva tecnología son los discos con el sustrato adecuado, que va a comercializar Verbatim a un precio de 1 euro la unidad para los CD y 1,5 para los DVD.



Para profesionales

Nueva tarjeta gráfica ATI FireGL V5000

Los profesionales del diseño tienen una nueva herramienta para su trabajo. Se trata de una tarjeta gráfica comercializada por la compañía canadiense ATI que ofrece soporte DVI para aplicaciones multipantalla e incorpora seis motores geométricos. La tarjeta mejora la visualización de modelos tridimensionales en tiempo real de una manera rápida y precisa. Además, es compatible con aplicaciones como 3D Studio Max, Autodesk VIZ o SolidWorks.

La FireGL se ha empezado a comercializar en Estados Unidos a un precio recomendado de 699 dólares y en breve desembarcará en Europa. La tarjeta está basada en el bus PCI-Express e incorpora 128 MB de memoria GDDR3. Su consumo es más reducido que el de sus predecesoras.

Más independencia

Nuevo disco externo a través de USB

Uno de los principales inconvenientes de los discos duros externos es que dependen de una alimentación eléctrica, lo que los hace menos portátiles de lo que deberían. Iomega acaba de sacar al mercado un disco externo de 1,8" con 40 GB de capacidad que se alimenta a través del puerto USB de transferencia de datos. Su reducido tamaño y peso (100 gramos) lo hace muy práctico y manejable. El disco gira a una velocidad de 4.200 r.p.m, viene alojado en una carcasa de aluminio e incorpora un interruptor para desconectarlo sin necesidad de extraer el conector USB. Iomega comercializa su Mini Hard Drive 40 GB a un precio de 229 euros.



En pocas palabras

Póquer de nVidia

NVidia acaba de actualizar su gama de tarjetas aceleradoras 3D. La GeForce 6800 LE es la más alta de la gama, seguida por las GeForce 6600 y 6200 y, finalmente, la GeForce 6200 TurboCache. Todas comparten características como el soporte para Shader Model 3.0, CineFX 3.0, Ultrashadow II o PureVideo. Los precios de esta gama oscilan entre los 59 euros del modelo más básico y los 549 de la 6800 LE.



CELL en sociedad



IBM, Sony y Toshiba han presentado el procesador que equipará la próxima PlayStation 3. Utiliza tecnología CELL, ocupa 221 mm^2, funciona a una velocidad de 4 GHz y está fabricado en 90 nm. Son realmente potentes y hay quien especula con el posible desembarco de estos procesadores en el mercado de los PC de sobremesa.

Conecta la guitarra

Terratec ha lanzado el Hi Jack, un pre-amplificador variable de sonido de alta impedancia. Permite conectar al PC guitarras eléctricas u otros instrumentos acústicos equipados con sistemas eléctricos o piezoeléctricos. Ofrece un nivel de ruidos muy bajo y una excelente calidad de audio. Cuesta 79 euros.

LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos con diferentes configuraciones para que tengas una referencia de lo mejor que puedes encontrar en el mercado en función de las posibilidades de tu bolsillo.

GAMA BAJA

- **Procesador**
Intel Pentium 4 a 2,8 GHz 800 MHz, 1MB memoria L2, Socket 478
- **Placa base**
DFI PT880- ALF
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
Aopen Aeolus FX5700LE- DV256
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
LITEON DVD±R/±RW 12X DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3200+
- **Placa base**
Gigabyte GA-K8VT800
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM PC-3200 400MHz
- **Disco duro**
120 GB WESTERN DIGITAL WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
XFX 6600 GT 128MB AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 LS
- **Regrabadora CD/ DVD**
LG GSA-4163B, Dual, 16X

GAMA ALTA

- **Procesador**
Intel Pentium 4 a 3,4 GHz con tecnología HT 800 MHz, 1MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
Asus P5GPL
- **Memoria**
1 GB DDR400 PC-3200
- **Disco duro**
160 GB Seagate 7.200 r.p.m. ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
ATI Radeon X850XT 256 MB PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Pioneer 108 Dual 16x

FABRICANTE: ATI • PRECIO: 505 € • WEB: www.ati.com

ATI X850 XT Platinum Edition 256 MB

Grande y rápida

La extraordinaria competencia tecnológica y comercial entre ATI y nVidia nos está permitiendo disfrutar de tarjetas 3D de lujo en los últimos meses. La edición platino de la X850 es una de ellas, la nueva heredera del trono de la excelencia gráfica. La tarjeta emplea el procesador R480 y funciona a una velocidad de 540 MHz, es decir, 20 MHz más que las otras tarjetas que utilizan este procesador (o sea, las de la serie XT 850) y que la tarjeta X800 XT, también Platinum Edition (que utiliza el procesador R423). Esta mejora en el rendimiento se ha conseguido ajustando el diseño de la placa y sus componentes. La velocidad de la memoria es de 590 MHz, 50 más que la Platinum Edition de la X800 XT. Además, está pensada para el bus PCI-Express 16x, que permite optimizar su rendimiento. Eso sí, ten en cuenta que si aún tienes un bus AGP no podrás utilizar esta nueva tarjeta.

Las tarjetas que exprimen al máximo su unidad de procesamiento suelen producir altas temperaturas y ésta no es una excepción. Así que el fabricante ha tenido que equiparla con un potente sistema de refrigeración, por lo que el dispositivo ocupa dos ranuras y hace un ruido considerable.



A la hora de jugar, el rendimiento que ofrece esta tarjeta no es muy superior al de otros modelos de nueva generación. Sólo marca diferencias reseñables a resoluciones elevadas. Incluso la XT 800 XT en su versión Platinum Edition le pisa los talones. Da la sensación de que ATI ha pretendido editar un producto de prestigio, un nuevo líder tecnológico, sin preocuparse demasiado de sus posibilidades comerciales: el alto precio de esta tarjeta no está justificado por las pocas mejoras prácticas que asegura. Un lujo prescindible, más bien orientado a los que siempre quieren estar a la última.

EN RESUMEN ★★★★★

Una tarjeta de gama muy alta que tal vez roce la perfección, pero lo hace a un precio excesivo y sin ofrecer mucho más que la competencia.

LO MEJOR: Excelente rendimiento a resoluciones elevadas.

LO PEOR: Precio fuera de órbita. Tamaño considerable.

FABRICANTE: Western Digital • PRECIO: 340 € • WEB: www.wdc.com

Western Digital Media Center

Bits por un tubo

Cada vez resulta más necesario disponer de espacio para almacenar cantidades ingentes de datos. Para ayudarte a guardar todo lo que necesites, Western Digital ha puesto en el mercado un disco duro externo compatible con interfaces USB y FireWire. La carcasa incorpora conexiones de este tipo para que pueda funcionar como HUB. Así que, por ejemplo, también podrás usarlo para leer memorias USB e incluso conectar discos duros adicionales. Existen discos de 160, 200 e incluso de 250 GB, como el que hemos analizado. Todos los discos giran a una velocidad de 7.200 rpm y disponen de 8 MB de memoria caché.

El lector de tarjetas permite leer ocho tipos de tarjetas distintos. Por desgracia, no permite volcar estas tarjetas al disco duro sin tener el dispositivo conectado a un PC, un problema que le resta algo de versatilidad. Un disco duro externo es ideal para viajar. Si además permitiera descargar las imágenes de tu cámara de fotos o de vídeo, sería perfecto.



En el frontal, se encuentran dos botones destinados a activar opciones de copia de seguridad automática o manual. En cualquiera de los dos casos es necesario configurarlo a través del software que lo acompaña, el Dantz Retrospect Express. Gracias a este disco duro, almacenar e intercambiar archivos resulta ahora más sencillo que nunca.

EN RESUMEN ★★★★★

Más caro que un disco duro de la misma capacidad, pero el lector de tarjetas y el sistema de copias de seguridad lo compensa.

LO MEJOR: Incluye mucho espacio y lector de tarjetas todo en uno.

LO PEOR: No permite la descarga directa de tarjetas.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 399 € • WEB: www.logitech.com

Logitech Z-5500 Digital

Potencia desbocada

¿Te ha preguntado alguna vez tu madre si estás sordo? ¿Han llamado tus vecinos a la Guardia Civil para obligarte a bajar el volumen de la maldita música que atruena la escalera? Tranquilo, que aquí viene una forma segura de crear un estruendo sin precedentes. Se trata de uno de los sistemas 5.1 más potentes del mercado. Sus 500 W de potencia son la garantía de que su sonido llegará nítido y claro a tus oídos.

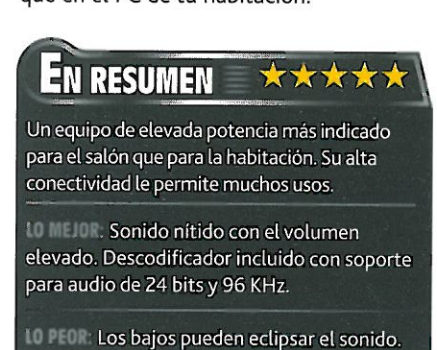
Al igual que en los dispositivos de gama alta del mismo fabricante, el sistema dispone de un control de sobremesa, denominado Digital SoundTouch, que permite el control del sistema y se encarga de la descodificación. La principal novedad es su soporte para audio de 24 bits y 96 KHz.

El dispositivo dispone de una flamante certificación THX y consigue una excelente calidad de sonido a la hora de reproducir juegos, música y, especialmente, DVD. Además, el dispositivo de sobremesa permite un control exhaustivo de los bajos. El subwoofer está equipado con un altavoz de 10" que se puede ajustar perfectamente para obtener en cada momento un buen audio de 24 bits y 96 KHz sin eclipsar a los satélites. Además, no llega a colapsarse ni siquiera cuando se emplea su potencia al máximo. Una apertura lateral permite su descompresión y aumenta su presencia.



Los satélites cuentan con un altavoz con imán de aluminio que se encarga de los medios y los agudos. Su peana puede orientarse y es posible fijarla en la pared. El satélite central es idéntico a los laterales y traseros, la única diferencia es que se ha optado por montarlo de forma horizontal. Los satélites llevan el cable ya conectado, una solución más práctica que la adoptada en el Z-680, con sus presillas de conexión.

Se trata de un complemento de alta conectividad, pero su potencia es desmesurada si pretendes utilizarlo en una habitación de reducidas dimensiones. Además, funciona perfectamente como sistema 2.1 (para escuchar música) y dispone de un mando a distancia, con lo que es probable que te resulte más útil en el salón de casa que en el PC de tu habitación.



FABRICANTE: Altec Lansing • PRECIO: 269 € • WEB: www.memtec-iberica.es

Altec Lansing FX6021

Sonido con clase

Pocos sistemas de altavoces para PC estén pensados para ofrecer música de calidad. Al ser el ordenador una herramienta versátil, la reproducción de música suele ser menos tenida en cuenta que el intento de crear una atmósfera envolvente, ya sea con sistemas 5.1 o 2.1 adaptados. Altec Lansing ha intentado cambiar esto equipando estos altavoces con la tecnología InConcert, cuyo objetivo es ofrecer todo el sonido directamente al oyente sin rebotes que mermen las frecuencias y hagan que se pierdan los matices de la música.

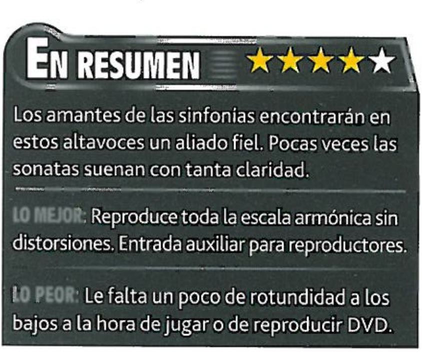
El resultado son estos atractivos altavoces ideados, sobre todo, para escuchar música en condiciones óptimas. El sistema está equipado con detalles que evidencian este propósito. Por ejemplo, los satélites disponen de seis altavoces con imán de neodimio. Todos reproducen frecuencias a partir de los 150 Hz, pero el corte alto varía. Con ello, se consigue proyectar mejor el sonido y garantizar la presencia de todas las frecuencias superiores a los 150 Hz mientras el subwoofer se encarga de las inferiores. La caja es de baja resonancia para que las vibraciones no eclipsen la calidad de los satélites. Su presencia aumenta considerablemente al modificar el control de tonos.

El conjunto dispone de un mando de sobremesa y uno a distancia con receptor de infrarrojos. Una entrada auxiliar permite conectar un reproductor de CD o mp3 y escuchar música sin necesidad de poner en marcha el ordenador. Las peanas de los satélites son removibles y permiten colgarlos en la pared.

Si te gusta la música y las dimensiones



de tu cuchitril no te permiten instalar aparatosos sistemas de altavoces 5.1, prueba con este sistema sólido y convincente en la reproducción.



FABRICANTE: Trust • PRECIO: 107,17 € • WEB: www.trust.com

Trust 8110B 7.1 Home Theatre System

Sin estridencias

Trust ha revisado su sistema de altavoces 4500 P 5.1 Home Theatre System para actualizarlo al nuevo formato 7.1. El aspecto de esta nueva versión es idéntico al de la anterior, aunque tanto los satélites como el subwoofer han experimentado un considerable aumento de potencia.

El conjunto dispone de un subwoofer de madera que utiliza la tecnología Bass Reflex para reforzar los graves. Con el aumento de potencia, el sonido es más rotundo y la presencia de los graves y de las frecuencias medias ha salido ganando. Además, la distorsión es reducida incluso con volúmenes elevados. Los satélites cuentan con un único altavoz encargado de las frecuencias medias y altas. El sistema utiliza un control de sobremesa que permite actuar sobre los tres canales de audio y el subwoofer. Para los altavoces laterales, se ha incluido un mando adicional situado prácticamente en la base. De este modo, se ha mantenido el diseño del centro de control del 4500P.

También dispone de un mando general que permite controlar el encendido del dispositivo y variar el volumen sin modificar el destinado a cada uno de los canales.

Este mismo controlador alberga los amplificadores para cada uno de los canales. Está perfectamente blindado para no crear interferencias en otros dispositivos, lo que resuelve el problema de su ubicación. En la parte trasera, se encuentran los conectores de los altavoces y la entrada de los distintos canales. Como no cuenta con descodificador propio, hay que utilizar una tarjeta de audio y escoger las entradas de audio adecuadas para cada canal.

Trust continúa prescindiendo de la consabida toma de auriculares y de una entrada de audio. Así que, para reproductores externos, no queda más remedio que desconectar el sistema.

Con el incremento de potencia, el sistema ha salido beneficiado sin dejar de tener un precio competitivo.



Un equipo potente a un buen precio. Ya no tienes excusa para rodearte de altavoces en tus ratos lúdicos.

LO MEJOR: Buena reproducción de las frecuencias medias y bajas. Tamaño bastante reducido.

LO PEOR: Carece de descodificador propio, lo que le resta versatilidad.

FABRICANTE: Trust • PRECIO: 48,68 € • WEB: www.trust.com

Trust 714DX 7.1 Sound Expert

Con siete basta

Si quieres obtener sonido descodificado en 7.1, he aquí una solución económica y de prestaciones razonables. Su principal inconveniente es que si bien su procesador descodifica con una calidad de audio de hasta 24 bits y 96 KHz, la codificación (grabación) se queda en los 16 bits y 48 KHz. O sea, calidad de CD. No está mal si lo que pretendes es reproducir películas o jugar a títulos actuales que soportan este nuevo formato de audio, pero si eres aficionado a la música, necesitarás una tarjeta más eficiente.

El software que la acompaña permite activar hasta 27 efectos para adecuar el audio y un ecualizador de diez bandas. Además de una entrada y salida coaxial, dispone de una entrada de línea analógica y de micrófono. Esta última permite aplicar los denominados "efectos karaoke" para transformar, distorsionar o suprimir la voz. La tarjeta también puede emular el sonido 7.1, aunque la fuente carezca de él. Un procesador llamado Xear 3D es el que se encarga de la emulación.

La inclusión de soporte para tecnologías como EAX 2.0, Aureal 3D o DirectSound3D hace que la tarjeta aumente sus prestaciones en los juegos. Además de ser compatible con estas tecnologías, se adapta también al sonido Dolby Digital EX y DTS ES. Estos dos últimos son 6.1, ya que momento no hay ningún formato de audio para DVD 7.1. La única mejora apreciable respecto a los sistemas 6.1 es el aumento de la sensación de sonido envolvente, ya que se dedica a ello dos satélites. De todas formas, la tarjeta está preparada para ofrecer este soporte en un futuro, cuando las películas lo incorporen.

En la misma línea, el reproductor de DVD de este dispositivo es el WinDVD, que ofrece soporte para el audio 7.1. Sin duda, la tarjeta de Trust permite acceder al sonido 7.1 sin grandes dispendios pero con alguna que otra limitación.

EN RESUMEN ★★★★★

Los más exigentes echarán de menos el soporte de 24 bits y 96 KHz, aunque cumple eficientemente a la hora de rodearte de sonido.

LO MEJOR: Soporta todas las tecnologías que emplean los juegos actuales.

LO PEOR: Habrá que esperar que se incorpore el 7.1 a los DVD para apreciar este formato.

FABRICANTE: Creative Labs • PRECIO: 49,99 € • WEB: www.razerzone.com

Razer Diamondback

Rápido y mortal

Razer vuelve a la carga con el más preciso de los ratones que ha fabricado hasta la fecha. El periférico incluye un sensor óptico de 1.600 dpi, un captador de 5,8 megapíxeles e información de 16 bits frente a los 8 o 12 que utilizan habitualmente los ratones. Todo ello garantiza un funcionamiento fiable y preciso del dispositivo. Incluso se ha previsto que no entre en reposo en los periodos de inactividad para evitar reacciones tardías. Los partidarios del campismo traidor en juegos de acción acaban de encontrar su periférico ideal.

El ratón dispone de siete botones, cuatro de ellos situados en el lateral. Los superiores son dos grandes lenguas de plástico antideslizante. También se ha mejorado la rueda de desplazamiento, que ahora es más grande e incluye retenes para facilitar su uso. Todos los botones son programables gracias al software que lo acompaña. Incluso es posible acceder a la configuración de la sensibilidad durante el juego. Para mejorar la transmisión de la información, el conector USB está chapado en oro.

EN RESUMEN ★★★★★

Su precisión lo convierte en una herramienta perfecta para jugar. El captador de 5,8 megapíxeles y los 16 bits de información le otorgan una precisión al milímetro, aunque cuesta acostumbrarse a sus botones.

FABRICANTE: LG • PRECIO: 520 € • WEB: http://es.lge.com

LG L1720P

La ventana discreta

El L1720P es un monitor de 17" ideal para aplicaciones multimedia. Su tiempo de respuesta se sitúa en 12 ms, por lo que es óptimo para los juegos de acción trepidante. Esta velocidad debería conllevar el oscurecimiento de determinadas zonas de la pantalla cuando las imágenes se suceden demasiado rápido, aunque la tecnología LightView se encarga de evitar que ese oscurecimiento sea excesivo.

Su diseño es elegante e incorpora el transformador en su interior, algo cada vez más habitual y práctico, aunque implique un poco de grosor extra. Su peana es desmontable y puede colgarse fácilmente de la pared. En la parte posterior, se ha incluido un hub USB con dos puertos. Si bien esto aumenta la conectividad del equipo, lo cierto es que su acceso no es fácil, así que mejor será que conectes allí dispositivos que apenas se deban desconectar. Entre unas cosas y otras, este monitor ofrece buenas razones para pasarse al LCD.

EN RESUMEN ★★★★★

Saca el máximo rendimiento a los gráficos de última generación, ya que su tiempo de respuesta es muy bajo y la tecnología LightView impide que se resienta la calidad de imagen, aunque tiene un precio elevado para ser de 17".

FABRICANTE: Trust • PRECIO: 48,68 € • WEB: www.trust.com

Trust 510 EX USB 5.1 Sound Expert External

Envolvente y portátil

Esta tarjeta de sonido externa, que se conecta en el puerto USB, ofrece una calidad de audio de 16 bits, por detrás de los 24 bits que, al menos para la reproducción, ofrece ya la competencia directa. Aun así, esta deficiencia viene compensada por la inclusión de soporte para tecnologías como EAX 2.0, A3D y DirectSound3D. Con ellas, la tarjeta consigue un buen posicionamiento de los sonidos a la hora de jugar. Mediante el software que la acompaña, puede simular un sistema de altavoces 7.1 utilizando, claro está, un sistema 5.1. Además de las salidas de altavoces, el dispositivo cuenta con una entrada de audio analógica y de micrófono. Este último permite modificar la voz para crear divertidos efectos.

Los ajustes de volumen, tono o ecualizador se realizan a través del software que la acompaña. El único botón del que dispone está destinado a silenciar la tarjeta. Una anilla iluminada a su alrededor indica su estado. Por sus características y tamaño, es una buena opción para disfrutar de sonido envolvente en portátiles a un precio muy razonable.



Interesante si buscas una tarjeta para tu portátil que te permita hablar y escuchar música de tu ordenador o reproductor de mp3. Es fácil de instalar e incluye software muy completo, aunque sólo ofrece calidad de audio de 16 bits.

COLIN MCRAE RALLY



Si **los** primeros ***Sega Rally Championship*** **fueron modelos** a seguir en cuanto a **presentación, gráficos y adictividad** durante años, ***CMR*** **fue el indiscutible popularizador del ingrediente extra** que le faltaba a los títulos de Sega: **realismo**.

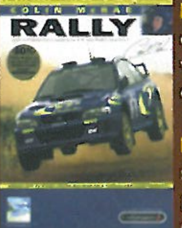
Hubo una época en la que la palabra simulación se refería en exclusiva a los simuladores de vuelo. Antes de *Colin McRae Rally*, no existían simuladores de nada que no fueran aviones, de modo que se sobreentendía que cualquier software que se vendiese como simulador iba a ser de aviación virtual. Pero, desde la aparición de *CMR* hasta nuestros días, la palabra simulador se asocia con frecuencia al mundo del motor. En concreto, a un coche, un flamante Subaru azul levantando una nube de polvo en el desierto africano...

Nuevo siglo

Los tiempos estaban cambiando. El lenguaje videojueguil se adaptaba a una nueva realidad. Los gustos, las ventas, los soportes preferidos para según qué géneros... Todo se transformó. Y si determinados títulos son capaces de cambiar el curso de la historia digital, no cabe duda de que la época del primer *CMR* fue la Edad de Oro de los videojuegos. En diversos géneros, sí, pero especialmente en lo relativo a carreras: *Driver* reinventó las aventuras sobre ruedas que el primer *Grand Theft Auto* no supo contar en 3D (de hecho, continúa sin saber hacerlo tan bien). El dichoso *Gran Turismo* consolero fue el nuevo modelo a seguir para una caterva de imitadores, clones y titulejos carentes de originalidad en todos los sistemas. *Rally Masters* y *Rally Championship* enseñarían al mundo poco después de *CMR* lo que era sufrir en un coche a causa

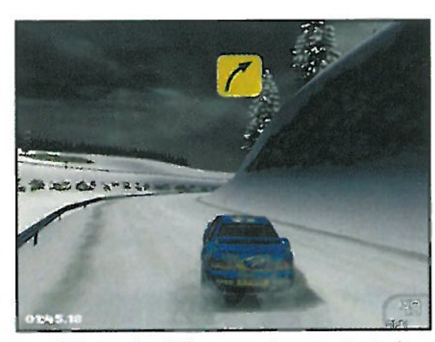
EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Codemasters • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 2000

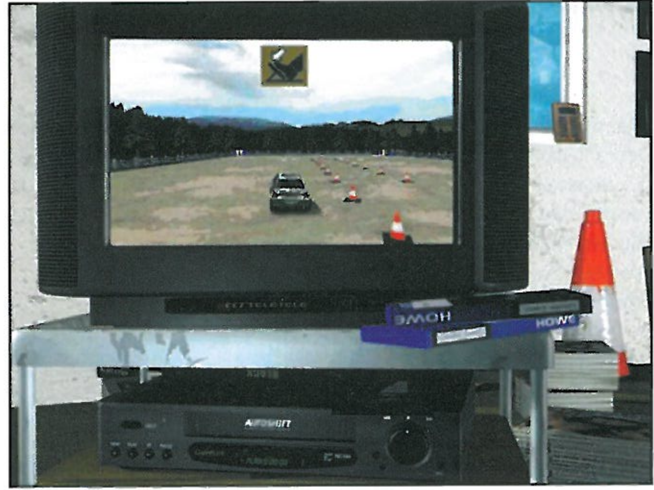


¿QUÉ PASÓ? El mundo celebró la llegada de un nuevo milenio sin tener del todo claro si había llegado o no. José María Aznar ganó sus segundas elecciones. Esta vez, al grito de "España va bien" y con mayoría absoluta. Bill Clinton se despedía de la Casa Blanca de la que George Bush Jr. iba a convertirse en nuevo inquilino.

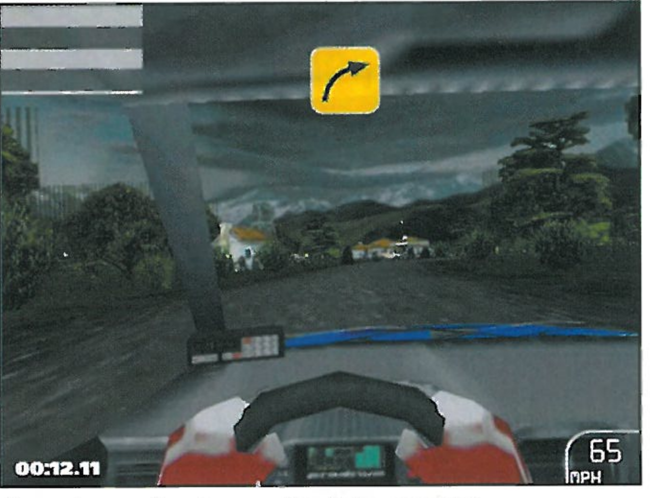
¿A QUÉ JUGABAMOS? El último año del siglo XX (o el primero del XXI, quién sabe) vio el nacimiento de *Counter Strike*, una modificación de *Half-Life* que puso por fin de moda la acción en red. Además, aparecieron títulos de la envergadura de *Sacrifice*, *Deux Ex*, *Los Sims* o *Baldur's Gate II*.



Las diferencias del terreno fueron sin duda lo más innovador de *CMR*.



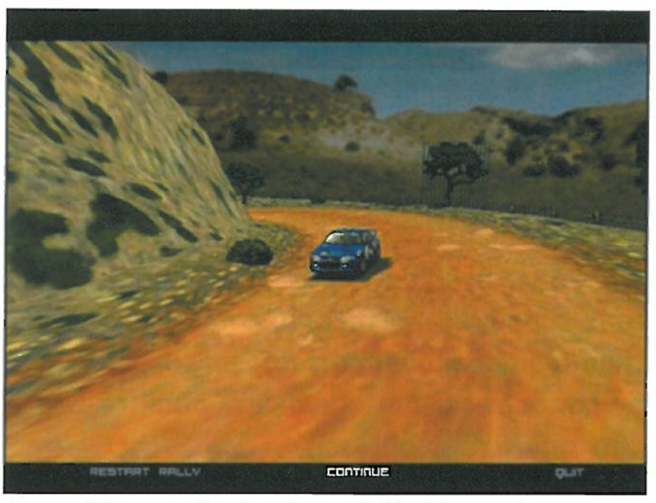
¡Una autoescuela! ¡Pero si yo ya tengo carnet de conducir!



De modo que así ven las cosas los pilotos de verdad.



¿Y ésta es la visibilidad al atardecer? ¡No debí cargarme los faros!



Las repeticiones eran lo más real que se había visto por entonces.



CMR marcó un antes y un después en el género de carreras.

El uso de fondos 2D con el mapeado en 3D funcionaba a las mil maravillas.

SIN METAS

Quizá *CMR2* no evolucionó lo suficiente y tal vez *CMR3* decepcionó a medio el mundo, pero aun así, sólo su nombre vendía millones. Por suerte, *CMR4* y ahora *CMR5* satisfacen con creces las expectativas en todos los formatos. Que la serie de una compañía "pequeña" permanezca líder en su género en todas las plataformas sin que le arrebaten el puesto las grandes es prácticamente un milagro.

del realismo exacerbado. Y *Colin McRae*... Bueno, *Colin McRae* fue el preferido por todas las razones que a uno pudieran ocurrírsele. El más realista, divertido, variado, largo y original.

¿CÓMO SE ATREVE?

Lo primero con lo que te encontrabas al instalar *CMR* era... ¡una autoescuela! ¡Una autoescuela para pilotos de rally! ¡Pero qué desfachatez! ¡Te estaban llamando idiota a la cara! Y naturalmente, tú estabas convencido de que ningún juego de rallies podía ser tan difícil como para que necesitaras clases. Al menos, hasta que cogías el coche. Aquel Skoda Felicia blanco del demonio que no aceleraba ni a patadas pero que, aun así, te parecía la máquina más sofisticada de la tierra cuando llegabas a la primera curva. "¿Freno de mano? ¿En serio hay que usar frenos distintos según la curva? Anda, pues esto no lo sabía...". Qué inocentes éramos.

Pues sí, tenías que aprender. Decelerar un poco en los cambios de rasante para no volar y cargarte las suspensiones en el aterrizaje, usar el freno de servicio sin soltar el acelerador —con la técnica que los profesionales llaman punta-tacón, ya que se hace con el mismo pie sobre ambos pedales— para no perder adherencia en las curvas abiertas; freno de mano para las horquillas, cortar curvas, sobrevirar, subvirar... ¡No teníamos ni pajolera idea de conducir antes de aquello! ¡Y lo peor es que creíamos que sí antes de él!

Antes de *CMR*, todos los coches de todos los juegos se comportaban casi igual. La única diferencia solía ser la velocidad punta de cada uno, y la aceleración como mucho. Pero en *CMR* era distinto todo. Agilidad, aceleración, potencia, velocidad, aerodinámica, resistencia, peso, adherencia, manejabilidad. Y claro, si esto nos dejó boquiabiertos, imagínate cómo fue descubrir que cuando el terreno cambiaba, la conducción también debía hacerlo. Te acostumbrabas a pegar volantazos con todas tus fuerzas sobre arena, tierra o barro para conseguir que el coche girara un poquito. Cuando después corrías sobre asfalto, pegabas un volantazo similar y... adiós al coche. Te acostumbrabas también, aprendías a hacer las cosas de forma distinta sobre suelo duro que sobre suelo blando, y llegabas a Suecia. Hielo (duro como el asfalto) pero sin adherencia (como los suelos blandos). Otro castañazo. Otra vez a insistir hasta cogerle el truquillo. Era algo increíble.

El diseño de niveles es magistral, tan simple como orientado a ofrecer una jugabilidad variada

Antes de eso, las diferencias en la conducción de cualquier juego se reducían a algo muy simple: el coche giraba peor sobre lluvia y mejor sobre suelo seco. Fin. ¡Cualquiera intentaba disfrutar de un juego anterior a *CMR* después de haber probado esto! Razón de más para que nadie, jamás, se atreviera a desarrollar un título de carreras después de aquél sin tomarlo como base, pilar y Biblia de cómo debía ser un simulador. Perdón: simulador de coches.

Desperfectos en la carrocería, reparaciones mecánicas, los países reales del Mundial de Rally, los coches WRC de verdad, conducción realista, diferentes terrenos y coches, la condenada autoescuela, un copiloto listísimo que no se callaba nunca... *CMR* no fue un exitazo histórico por ser simplemente original: lo fue porque todo lo que tenía de original era también sublime. Lo mejor que se había visto hasta entonces. Y casi cada entrega de la serie ha sido fiel a esa regla desde entonces.

CHRIS TAYLOR
El rey Midas

Pertenece al selecto grupo de los que convierten en oro todo lo que tocan. **Hasta los más aclamados** diseñadores **tienen que convivir con el fracaso**, pero **Taylor**, por ahora, **no conoce** el significado de **esa palabra**. Crucemos los dedos para **que siga** siendo **así**.

La carrera de Chris Taylor empieza en Canadá, país en el que dio sus primeros pasos en la industria hace ya 16 años. Su destino, como él mismo ha declarado en varias ocasiones, ya parecía escrito: "No diré que siempre quise ser diseñador de videojuegos, pero casi". Sea como sea, el interés de Taylor por la industria del ocio virtual empieza de la forma más natural posible: jugando. "Descubrí que quería hacer juegos a finales de los 70. Me quedé fascinado por la técnica y la complejidad que tenía aquello".

Pero volvamos a Canadá. Allí, Chris Taylor trabaja en la desarrolladora Distinctive Software. Sus primeros pasos dentro de la industria no podrían haber sido más prometedores. Se encarga de una secuela, la continuación de *Hardball*, con un título tan original como *Hardball 2*. El juego fue un éxito y recibió la distinción de mejor título de deportes otorgada por la SPA (Software Publishers Association), algo así como la ADESE en nuestro país. "Fue muy duro", recuerda. "Estuve trabajando todos los días durante 16 meses".

A TODA VELA

El flirteo de Taylor con los deportes continúa. Y lo hace a través de un par de videojuegos, *4D Boxing*, que sería bien recibido por la crítica gracias al uso innovador de las tres dimensiones, y *Triple Play Baseball*, título que Taylor desarrolla para la todopoderosa Electronic Arts.

Pero la confirmación del gran potencial de este diseñador no llegará hasta un tiempo después. Será cuando Taylor trabaje en Cavedog y se saque de la manga el aclamado juego de estrategia en tiempo real *Total Annihilation*. Clásico entre clásicos, este juego sirve para que su autor se haga un nombre dentro de la industria. Tras la expansión de rigor, *The Core Contingency*, Chris decide lo mismo que otros compañeros de profesión: montar su propia compañía, que bautiza como Gas Powered Games. Corre el año 1998.

"Se me presentó la oportunidad y la cogí", declara. "Entiendo el videojuego como una forma de creación artística en la que uno puede llegar a la oficina con las ideas más descabelladas y convertirlas en realidad". Empeñados en fundir la palabra creatividad con la palabra videojuego, Gas Powered Games y Chris Taylor se embarcan en el juego de rol de acción *Dungeon Siege*. Será todo un éxito, al igual que su expansión, *Legends of Aranna*. Algo que Taylor y su equipo pretenden conseguir de nuevo con la secuela de su juego estrella. Y es que *Dungeon Siege II* es, cómo no, su próximo proyecto.

Leer una entrevista de Taylor es como asistir a un despliegue de pasión. Con todo, este desarrollador no acaba de sentirse a gusto en una industria tan competitiva como la del videojuego. "Me encanta mi trabajo, adoro llevar al límite a la tecnología. Pero no soporto todo lo que tiene de negocio y de competición encarnizada".


DE CARNE Y HUESO

HA PARTICIPADO EN...
Hardball 2, Total Annihilation, Dungeon Siege

ESTÁ DESARROLLANDO...
Dungeon Siege II

ÚLTIMA PELÍCULA QUE HA VISTO...
Los Increíbles

ADORA DE SU TRABAJO...
La libertad creativa

Y DETESTA...
El exceso de responsabilidad




***Total Annihilation* supuso la consagración de Chris Taylor en el sector.**

***Dungeon Siege II*, el próximo proyecto de Taylor, está en su última fase de desarrollo.**



Contesta nuestras preguntas y gana uno de los cien juegos que regalamos (ver página siguiente).

Nombre ______________________

Dirección ______________________

Población ______________ CP ________

Provincia ______________ Teléfono ________

E-mail: ______________________

Edad: ________ Sexo: ☐ H ☐ M

Estudios completados:

☐ E.G.B. ☐ E.S.O. ☐ F.P. ☐ B.U.P. ☐ Estudios universitarios

Situación actual:

☐ Estudio ☐ Trabajo ☐ En paro

Rellena esta encuesta y el cupón de datos personales en mayúsculas y envíalo a:

REVISTA PC LIFE
Editorial Aurum SL
C/ Muntaner 462- 2º 1ª, 08006 Barcelona

BASES DEL SORTEO

- Para participar en este sorteo, tu carta con la encuesta cumplimentada deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de abril e indicar "Encuesta PC Life" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de abril y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de mayo.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Puntúa los diferentes apartados de la revista del 1 al 10:

___ Actualidad
___ Concursos
___ Reportaje
___ Avance
___ Análisis
___ Reediciones
___ Cátedra Virtual
___ Informe
___ Claves
___ Zona.net
___ Bazar digital
___ Área retro
___ Protagonistas
___ Foro bandeja de entrada
___ Foro a toda máquina
___ DVD

¿Ampliarías (+), reducirías (-) o eliminarías (x) alguna de estas secciones?

☐ Actualidad
☐ Concursos
☐ Reportaje
☐ Avance
☐ Análisis
☐ Reediciones
☐ Cátedra Virtual
☐ Informe
☐ Claves
☐ Zona.net
☐ Bazar digital
☐ Área retro
☐ Protagonistas
☐ Foro bandeja de entrada
☐ Foro a toda máquina
☐ DVD

Observaciones ....
....

La revista debería ser:

☐ Más rigurosa
☐ Más crítica
☐ Menos crítica
☐ Más técnica
☐ Menos técnica
☐ Está bien como está

Observaciones ....
....

¿Te interesarían estas secciones?

☐ Juegos de consolas
☐ Juegos para móviles
☐ Entrevistas de actualidad
☐ Música, cine, libros, cómics...
☐ Electrónica de consumo

Añadirías..........................
....

¿Tienes teléfono móvil?

☐ Sí ☐ No

¿Qué modelo? ....
....

¿Con qué operador? ....
....

¿Juegas en el teléfono móvil?

☐ Sí ☐ No

Puntúa el DVD del 1 al 10:

___ Juego completo
___ Demos

Observaciones ....
....

¿Qué géneros prefieres para el juego completo?

☐ Acción
☐ Arcade
☐ Aventuras gráficas
☐ Aventuras de acción
☐ Carreras
☐ Deportes
☐ Estrategia
☐ Plataformas
☐ Rol
☐ Simulación
☐ On line

¿Es un inconveniente para ti que el juego completo esté en inglés?

☐ Sí ☐ No

¿Qué te interesa de la revista?

☐ Me informa sobre los videojuegos
☐ Me informa sobre el hardware
☐ El juego completo
☐ Las demos

El diseño de la revista te parece:

☐ Muy bueno
☐ Bueno
☐ Regular
☐ Malo

¿Qué piensas sobre la relación calidad-precio de la revista?

☐ Muy buena
☐ Buena
☐ Regular
☐ Mala
☐ Muy mala

¿Cómo preferirías que fuese PC Life?

☐ Está bien como está
☐ Más barata sin el DVD del juego completo y las demos
☐ Más barata con menos páginas

¿Compras alguna otra revista sobre videojuegos?

☐ No ☐ Sí

¿Cuál? ....
....

¿Utilizas Internet para informarte de los videojuegos?

☐ Sí ☐ No

¿Qué webs? ....
....

¿Con qué frecuencia juegas en el PC?

☐ Diariamente
☐ Varias veces por semana
☐ Varias veces al mes
☐ Muy de tanto en tanto

¿Con qué frecuencia compras juegos de PC?

☐ Al menos uno al mes
☐ Al menos uno cada tres meses
☐ Al menos uno al año
☐ Nunca

¿Te guías por los análisis de las revistas de PC para comprar los juegos?

☐ Sí ☐ No

¿El precio es para ti un factor disuasorio a la hora de comprar un juego?

☐ Sí ☐ No

¿Cuánto sueles pagar por cada juego?

☐ Menos de 10 €
☐ De 11 a 20 €
☐ De 21 a 30 €
☐ Más de 30 €

¿Sueles dejar de comprar juegos que te interesan debido a sus requisitos de sistema?

☐ Sí ☐ No

Señala qué géneros te interesan:

☐ Acción
☐ Arcade
☐ Aventuras gráficas
☐ Aventuras de acción
☐ Carreras
☐ Deportes
☐ Estrategia
☐ Plataformas
☐ Rol
☐ Simulación
☐ On line

Además de PC, tienes o piensas comprarte en los próximos meses:

☐ PSone
☐ PlayStation 2
☐ Xbox
☐ Game Cube
☐ Game Boy Advanced/SP
☐ N-Gage
☐ No tengo consola

Otra ....
....

¿Cuáles son las características técnicas de tu PC?

Procesador: .... MHz
Memoria: .... MB de RAM
Tarjeta gráfica: .... MB
Lector de DVD en el PC ☐ Sí ☐ No
Tengo lector de DVD desde
☐ Hace más de un año
☐ Hace menos de un año

¿Dispones de acceso a Internet?

☐ Sí, en casa
☐ No
☐ Sí, en otro sitio.

¿Dónde? ....
....

¿Qué tipo de conexión tienes?

☐ Módem ☐ RDSI
☐ ADSL ☐ Cable

Velocidad de transferencia

☐ 28 Kbps ☐ 56 Kbps
☐ 128 Kbps ☐ 256 Kbps
☐ 512 Kbps ☐ 1 Mbps

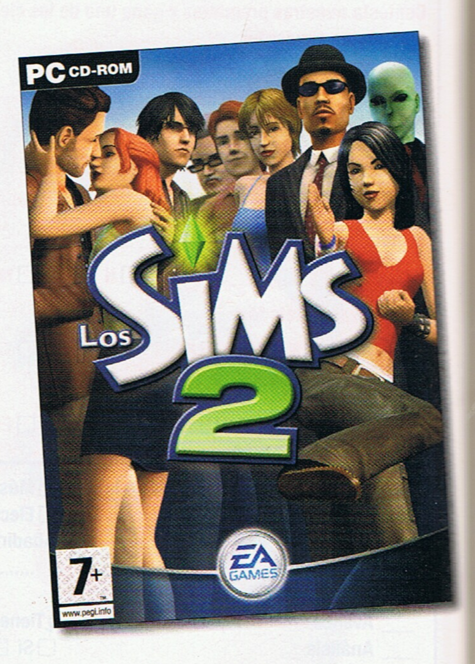
¿Juegas en Internet?

☐ Sí
☐ Sí, a juegos con cuota mensual
☐ No

Indica qué productos de las siguientes dos páginas prefieres ganar: ....

RESPONDIENDO A LA ENCUESTA PUEDES CONSEGUIR UNO DE LOS

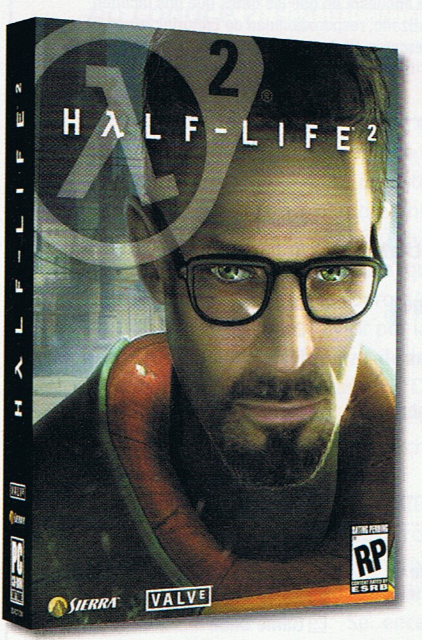
Aprovechando que estrenamos revista, ahí va un concurso de los que hacen época. Para participar en él, **basta con que contestes la** breve **encuesta** que publicamos en la página anterior. Así nos ayudas a **adaptar la revista a tus gustos** y preferencias y puedes, de paso, hacerte con alguno de los productos que incluimos en este **espectacular sorteo promocional**.



10 LOS SIMS 2

ESTRATEGIA

La secuela de la saga más vendida de la historia del PC. Simulación social con simpáticas criaturas en cuyas vidas puedes entrometerte cuanto quieras.



10 HALF-LIFE 2

ACCIÓN

La secuela del juego que transformó el género de acción desde sus cimientos. Una historia espléndida al servicio de una experiencia electrizante.



10 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

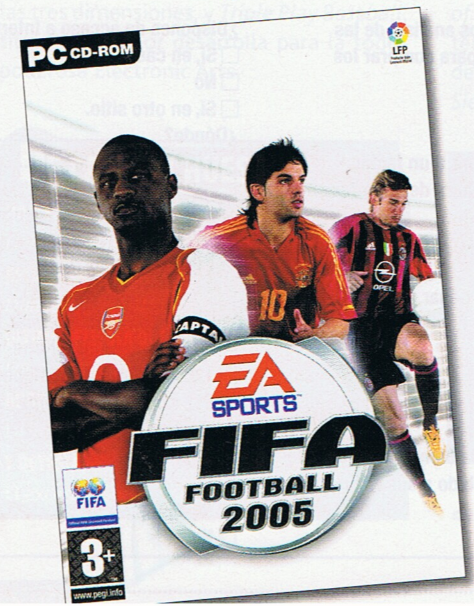
CARRERAS

Carreras urbanas y semiclandestinas para el juego que puso de moda el tuning virtual. Hazte un vehículo a medida y quema neumático con fruición.

10 FIFA FOOTBALL 2005

DEPORTES

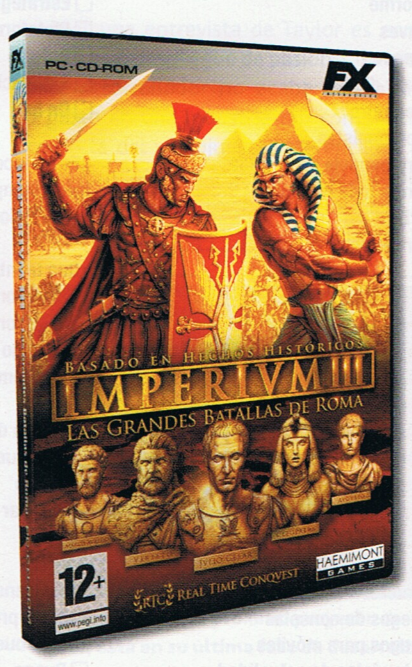
No diga fútbol: diga FIFA. Y juéguelo hasta dejarse los pulgares, que la simulación balompédica por excelencia responde a esas cuatro letras mágicas.



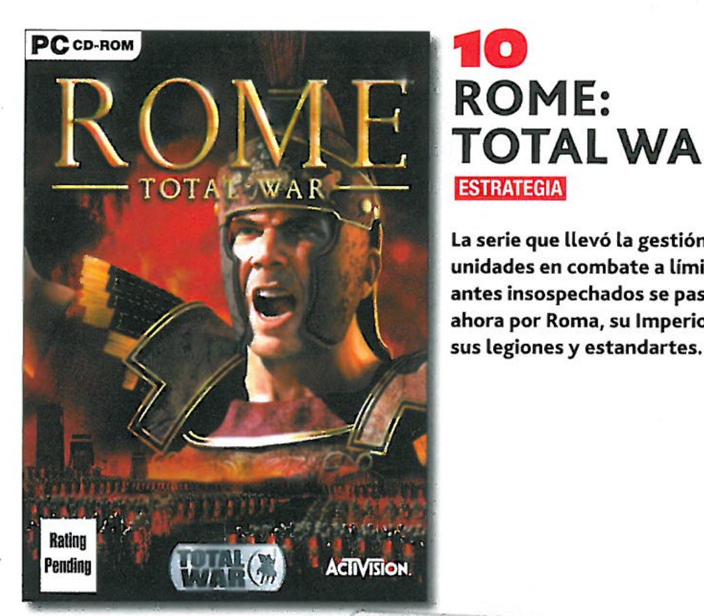
10 IMPERIVM III: LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA

ESTRATEGIA

Un huésped habitual en la lista de juegos más vendidos. Estrategia histórica pulcra, seria y para todos los públicos. Diversión más que asegurada.



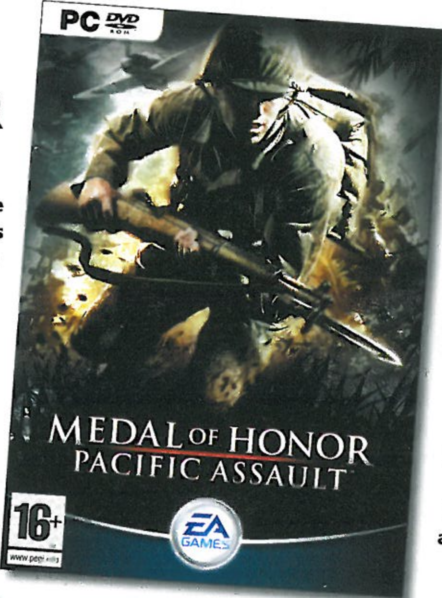
JUEGOS ACTUALES DE MÁS ÉXITO O UN REPRODUCTOR MP3



10 ROME: TOTAL WAR

ESTRATEGIA

La serie que llevó la gestión de unidades en combate a límites antes insospechados se pasea ahora por Roma, su Imperio, sus legiones y estandartes.



10 MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

ACCIÓN

La guerra iba estupendamente hasta que esos belicosos hombrecillos de ojos rasgados atacaron Pearl Harbour. Acción bélica de lujo.



10 PC FÚTBOL 2005

DEPORTES

La última entrega del manager de fútbol más famoso. Si el Écija gana la Liga de Campeones, será porque tú lo diriges con mano maestra.

10 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

ESTRATEGIA

Todo un festín de estrategia con Tolkien, anillos y criaturas míticas. Hay otros juegos inspirados en la saga, pero no llegan al nivel de éste.



10 COMMANDOS SAGA

ESTRATEGIA

Una magnífica oportunidad para darle un profundo repaso la saga española que rompió moldes. Intensa, cerebral y cinematográfica.





3 CREATIVE MUVO C100

Un sistema impermeable que incluye una radio FM, un cronómetro versátil y 256 MB de memoria ampliable hasta 768 MB con tarjetas SD o MMC. Puede almacenar unas 60 pistas de cuatro minutos en MP3 o 120 en WMA.



















BANDEJA DE ENTRADA



Aquí lo tienes, **éste es tu foro**. **Esperamos** tus **consultas, reflexiones y requiebros** desde ya, no dudes en escribirnos. Para ir abriendo boca, **te presentamos a unos amigos** y aprovechamos para plantear un par de temas que tal vez te interesen.

Esto me suena

Pues sí, llevo una década (larga) leyéndome revistas de juegos de PC. Por eso cada vez es más difícil darme gato por liebre. Esta revista que vosotros queréis vender como "nueva" me recuerda mucho a otra, una que pululaba por los quioscos no hace tanto y que un día, sin previo aviso, dejó de aparecer. Además, le doy un repaso a los nombres de los que estáis enrolados en este "nuevo" proyecto y me encuentro con una "sorpresa": aquí hay muchos de los que también estaban en esa "otra" revista. Vamos, que tantas coincidencias hacen que uno pierda la fe en el azar y empiece a ver manos negras por todas partes. Supongo que ya sabéis a qué me refiero...
La Mosca. Tras la Oreja

No es ningún secreto, señor Mosca: los redactores de esta nueva (sin comillas, es nueva de verdad) revista tenemos un pasado. Hasta hace un par de meses, muchos trabajábamos en esa "otra" revista de juegos de PC que tú echas de menos en los quioscos. Aquella aventura acabó, pero ahora empieza otra que esperamos que sigas con interés desde tu retiro, allá en Tras la Oreja.



Ni un paso atrás

Tengo una duda que me reconcome. A lo mejor os parece una estupidez, pero a mí, como buen rolero de los de toda la vida, casi diría que me quita el sueño. ¿Esta revista vuestra va a seguir insistiendo en que los juegos tipo *Diablo* son "de rol" o va crear de una vez por todas la categoría genérica "acción con monstruos y conjuros", para que nadie se llame a engaño? Lo digo porque seré yo quien os analice los juegos de rol y me gustaría tener claro lo antes posible cuál es vuestra postura al respecto. Gracias.
J.J. Cid. De aquí, de Madrid

Cid, la tuya es una causa perdida. En principio, el rol activo vamos a seguir considerándolo rol, a secas, salvo excepciones que ya iremos estudiando según se presenten. Nos encanta dejar los juegos de este tipo en manos de un rolero curtido como tú. Esperamos que los despellejes con el cariño y la solvencia que te caracterizan.

No sé si debo

Pues sí, estaba yo tan tranquilo, dispuesto a tomarme un año sabático y flirteando con la competencia, cuando recibí vuestra llamada. Parece que tenéis un nuevo proyecto entre manos, que estáis encantados con mi trabajo y que queréis que siga colaborando con vosotros. Pues me parece muy bien, pero... no sé si debo. Me explico: si queréis contar con una pluma tan ilustre como la mía, aquí van a tener que cambiar unas cuantas cosas. Empezando por mi sueldo, que tengo que mirarlo con lente de aumento y uno se cotiza, no por casualidad soy toda una estrella en foros y panfletos on line. Además, tengo un montón de ideas que son del todo IN-NE-GO-CIA-BLES. Esta revista necesita más juegos amateur, más abandonware y más aventuras gráficas. Si no es así, ni os molestéis en volver a llamarme.
G. Masnou. La higuera

Vaya, en todas las tripulaciones hay un listo. Mire, Masnou, no se nos aburguese ni nos delire, que fuimos nosotros los que le sacamos del arroyo hace cuatro años. Si se ha hecho usted un nombre en su escalera de vecinos y aledaños,



Declaración de intenciones

Buenas, soy el jefe. Como ya me habréis leído en el editorial, que para algo está, me ahorraré más presentaciones. Llevo unos cuatro años siendo el jefe, pero hasta ahora me tocaba serlo en otro sitio. Valgan estas líneas para decir que llegamos tarde a un par de cosas que nos hubiese gustado contaros aquí. La más importante, tal vez, el aterrizaje de ese juego superlativo que es *Half-Life 2*. Nos ha gustado mucho y lo disfrutamos cada uno en su casa, pero no tuvimos la oportunidad de analizarlo aquí y ya no vamos a hacerlo a estas alturas. A partir de ahora, con la ayuda de todos, prometo que todos los grandes juegos que se vayan editando pasarán por nuestra lupa crítica. Vamos a ser implacables pero cariñosos, y no dudes que seremos incluso entusiasta si algún juego lo merece. Después de todo, nos gusta jugar. Y nos gustará todavía más que tú decidas jugar con nosotros.
Jordi Navarrete. Desde la poltrona

Sobran respuestas: ha hablado El Jefe. A partir del mes que viene, en este recuadro encontrarás la mejor de las cartas que hayamos recibido últimamente. Si es la tuya, ya sabrás que has conseguido llamar nuestra atención y quien sabe si ganarte incluso nuestro respeto y admiración eternos.



LA IMAGEN

NUDISMO VIRTUAL. Sergi Sánchez (e-mail)
Nuestro especialista en temas de la Red nos ha hecho llegar esta curiosa imagen en la que los siete enanitos en cueros están dando buena cuenta de un pobre troll y un inofensivo elfo oscuro.

será porque nosotros le dimos una oportunidad por entonces y ahora estamos dispuestas a darle otra. Así que no se nos rezague, que le pagamos por analizar juegos. Y queremos que lo haga a la voz de ya y rechistando lo justo.

ni medio bien por el dinero que usted cobra. Así que no nos saque tanto pecho y empiece por agradecernos la oportunidad que le damos. Y recuerde que no todos los días se pasa de aprendiz de grumete a grumete.

Estratega de pega

Pues sí, yo hasta ahora he hecho de estratega de guardia, el que jugaba los minutos de la basura. Me he pasado años analizando los juegos que sobraban, los muy rancios y sesudos o los muy cutres. Los que nadie quería. Por fin me llega una oferta de trabajo como merezco, para ejercer de estratega titular, con columna de opinión y todo. Os juro por mis ancestros celtas que estaré a la altura. Vamos, ni lo dudéis: yo tengo madera de titular indiscutible, pero hasta ahora no había tenido un mister dispuesto a darme los minutos que merezco.
Xan Pita. A Coruña

Otro al que se le han subido los galones a la cabeza. Oiga, le hemos nombrado estratega titular porque el mercado de invierno está fatal y no hemos encontrado a nadie dispuesto a hacernos los análisis

Acción de nueva generación

Miren, los juegos de acción ya no son lo que eran. Yo, que llevo en esto desde que inventaron el píxel, les digo que pocas cosechas de juegos de tiros han sido tan mediocres como las dos últimas. Ustedes no se lo creen e insisten en que yo soy muy duro, que estoy de vuelta de todo y que con esta actitud no haré demasiados amigos entre los desarrolladores de juegos. Da igual, nunca llueve a gusto de todos. Pero que quede claro que los juegos de acción que caigan en mis manos en esta nueva revista serán desmenuzados de la manera implacable que me caracterizan. Incluso, prepárense, pienso suspender alguno. No se lo pierdan.
Jaume Ripoll. Palma de Mallorca

Mire, usted puede decir misa, pero sabemos de buena tinta que le ha tocado analizar juegos de muy alto nivel en los últimos años. Y no se las dé de duro, porque algunos han sido muy bien puntuados por usted, así que la crisis de la acción de nueva generación, de la que tanto hablan los que empiezan a perder la fe en el presente y el futuro, tampoco será para tanto. En esta revista, tenemos intención de puntuar los juegos con rigor, sin pasteleo ni concesiones, así que puede usted estar tranquilo.

¿Más de lo mismo?

¿Es aquí donde va a hablarse de piratería un mes sí y otro también? Porque eso es lo que temo. Sí, ya sé que nadie pretende que sus secciones de correo se conviertan en eso. Se empieza con grandes ideas sobre lo bonito que sería crear un espacio de interacción con los lectores, un foro plural en que cada cual pueda expresar sus inquietudes, se desarrolle un fértil debate y todo eso. A la hora de la verdad, llegan un par de cartas sobre el enésimo informe navideño de Amnistía Internacional o el nuevo canon de la SGAE y todos volvemos al par de temas eternos y cansinos: la violencia en los juegos y la piratería conectada a los precios y demás. Para zanjar esas polémicas de una vez por todas, incluso antes de que se produzcan, os diré que los juegos llevan etiquetas de edades, de forma que si no son aptos para niños los jueguen sólo adultos, y que la piratería es un delito, por muy caros que resulten los juegos. Ahí queda eso.
Oriol Garcia- Barcelona

Garcia, usted sabe tan bien como nosotros que es imposible decir la última palabra en temas eternos y recurrentes, por mucho que usted los vea claros y nosotros, la verdad, también. Así que no se nos haga el gracioso y no nos insulte a los lectores de buena voluntad: en principio, aquí puede hablarse de todo. De violencia audiovisual, precios y piratería, también. Eso sí, siempre que se respete a todo el mundo y no se hagan apologías descaradas de ningún delito. Hay cosas con las que no transigimos.



A TODA MÁQUINA



En esta sección del foro, **hablaremos de hardware y de los** misteriosos **problemas que nos causan**, a veces, **nuestras** queridas **máquinas**. Este mes te contamos nuestras pequeñas miserias (insensatos que somos), pero cuenta con que **aquí estamos para lo que sea** a partir de ahora.



Limpieza a fondo

Hace poco, decidí limpiar por dentro mi ordenador. En el año que hace que lo tengo, era la primera vez q ue optaba por una limpieza a fondo. Así que cogí los bártulos correspondientes (KH7, aspirador y un pincel de pelo fino) y me puse a ello. El problema es que me pasé con la potencia de la aspiradora y esta succionó el procesador. El zócalo sigue en la placa base, pero no sé cómo sacar el procesador de la bolsa de la aspiradora. Mi aspiradora es una Philips Universe FC9023/09 y no encuentro el manual por ningún lado. A lo mejor ha ido a parar al mismo sitio que el procesador.
Augusto Limpio (e-mail)

La aspiradora que nos describes es demasiado potente para el limpiado del interior de un ordenador. Sus 1800 W de potencia y su boquilla Reach & Clean la hacen ideal para otro tipo de menesteres, como la limpieza de alfombras y suelos. Por suerte, este modelo incorpora un compartimiento, denominado Clean Comfort Cassette, que permite acceder a la bolsa interna de manera rápida, sencilla y con total higiene. Claro que vas a tener que reventar la bolsa, así que eso último te dará igual. Encontrarás una palanquita en la parte frontal de la aspiradora, detrás del asa, que te permitirá acceder a la bolsa. Una vez recuperes el procesador y lo instales, ya nos contarás como le ha sentado el KH7 a la memoria RAM.

Hazlo tú mismo

Soy un amante del moding y padezco cierta adicción al overclocking. Así que he decidido unir mis dos grandes aficiones para crear el refrigerador líquido definitivo utilizando un radiador de coche. Después de ensamblar tubos a una bomba de agua y a dicho radiador, he conseguido que la temperatura del procesador se mantenga sólo un par de grados por encima de los 0º centígrados. Estamos hablando de un procesador Pentium 2 que funciona a 3,8 GHz. Mi pregunta es: ¿Cuánto tiempo tardará mi padre en darse cuenta de que al BMW le falta el radiador? ¿El robo de radiador lo cubre el seguro?
Segismundo Cruel (e-mail)

Depende. ¿Tu padre es de los que pisa a fondo cuando va en coche? Si es así, no creemos que llegue más allá de un par de manzanas. Sobre el tema del seguro, lo mejor es que leas la letra pequeña de la póliza o que consultes a un abogado. También te aconsejamos que la próxima vez nos escribas antes. Te daremos información detallada sobre la refrigeración líquida y dónde obtener los componentes para refrigerar tu PC sin provocar daños a terceros.



Cortes de luz

Vivo en una zona en la que son frecuentes los cortes de luz (y de manga) por parte de la compañía eléctrica de turno. Esto impide que pueda jugar a los juegos actuales con total fluidez, ya que antes de acabar el nivel suelo sufrir un par de apagones. Así que he decidido utilizar una dinamo para suministrar electricidad a mi equipo. Le he ensamblado unos pedales en lugar de una manivela para así tener las manos libres y actuar sobre el teclado y el ratón. En la primera sesión he perdido tres kilos y no he conseguido arrancarle a la dinamo más de 30 voltios. ¿Cuál es la frecuencia de pedaleo que necesito para obtener 220 V?
Oscuro Deseo (e-mail)

Tú lo que necesitas es un sistema de alimentación ininterrumpida (SAI) con el que podrás mantener el ordenador en funcionamiento a pesar del apagón. Al menos, durante un tiempo limitado. Si bien no es un sistema que te garantice alimentación ilimitada, sí que resulta menos cansado que pedalear. Otra opción es pillar un generador eléctrico que funcione con gasolina. Con la potencia adecuada, no sólo podrás alimentar el ordenador, sino también la nevera, evitando de paso que la cerveza se caliente.

Navegación fluida

Desde que descubrí Internet, un mundo de imágenes se abrió ante mis ojos. Ahora, necesito imágenes en movimiento y mi módem de 28Kbps no es suficientemente



rápido para la ingente cantidad de bits de los vídeos. Un amigo mío, que es marinero y de esto sabe un rato, me ha comentado que para navegar a toda velocidad lo mejor es desplegar el spinnaker cuando el viento entra por la popa. Mi ordenador tiene un ventilador en la parte trasera (o popa) y ya me he comprado la vela. Pero, por más que busco, no encuentro la proa del ordenador ni el palo mayor. He mirado en el manual y no aparece nada de eso. ¿Dónde puedo conseguirlos? En la tienda en la que compré el spinnaker se ríen cuando me ven llegar. ¿Me han timado?
Sambenito Menudo (e-mail)

Es posible que en la tienda que has comprado el spinnaker también te puedan proporcionar el palo mayor. Aún así, las risitas persistirán, la gente es así de mala. Para navegar por Internet, lo que necesitas es mayor ancho de banda. La cosa es tan simple como dirigirte a tu proveedor habitual de Internet y contratar con él un nuevo servicio. En tu caso, el ADSL es la mejor solución.

Pirata de agua dulce

He hecho una copia de seguridad para uso privado de los juegos de un compañero de clase. Una docena en total. Al ir a jugarlos,



me aparece el mensaje "Wrong Disk Inserted". Al principio pensé que me había equivocado a la hora de etiquetar los CD, como todos eran iguales... Otro compañero, que entiende mucho de informática, me ha dicho que eso es por culpa de la protección de los juegos. No entiendo por qué utilizan estas protecciones si la copia de seguridad es lícita, o al menos eso pone en Internet. Un tercer compañero me ha dicho que para que funcionen hay que hacer una copia bit a bit. ¿Cómo se realizan estas copias? ¿Con papel carbón? Estamos desesperados, ya que ninguno de los tres podemos jugar a las copias de seguridad para uso privado.
James Garfio (e-mail)

De entrada, creemos que no has captado correctamente el sentido de la expresión "copia de seguridad para uso privado". En principio, se refiere a copias de archivos propios, no de los del vecino. Aclarado esto, efectivamente, las protecciones de los CD impiden el duplicado exacto de los discos. A la hora de jugar, algunos juegos comprueban que el CD sea correcto y si no lo es aparece el mensajito de marras. Sobre cómo hacer una copia bit a bit, lo mejor es que te agencies un editor hexadecimal, un papel y un boli y empieces a transcribir los bits de cada uno de los archivos del CD. Tampoco te funcionará, pero estarás entretenido unos cuantos días.

Espada láser

La saga de *La guerra de las galaxias* me produce un regocijo inmenso. Hasta el punto que he tramitado la solicitud para ingresar en la escuela de caballeros Jedi que se ha montado en Rumania. Aún no tengo respuesta. A lo mejor es porque la escribí en castellano.
Bueno, a lo que iba. Cambié mi viejo lector de CD por uno de DVD para poder jugar a los juegos y demos de la revista. Se me ocurrió desmontar el viejo lector de CD y aprovechar el láser para hacerme una espada láser, así ya tendré el equipo listo por si me admiten en la escuela de Rumania. El problema es que consume muchas pilas (ocho de tipo LR20) y que el láser no se ve aunque me acerque mucho para verlo. Fui al oculista pensando que a lo mejor me faltaban microcloditos. En vez de darme una respuesta profesional, el doctor me llamó tonto del culo y me dijo que eso sí iba a dejarme ciego y no lo otro que decían los curas. ¿Qué puedo hacer para que el láser se vea? ¿Actualizar el firmware o los



controladores? ¿Tiene algo que ver con el procesador? ¿Me podéis aconsejar un alimento rico en microcloditos?
Anakin. La Fuerza

Vaya, parece que el Lado Oscuro está empezando a hacer mella en ti. El láser de un lector de CD poco tiene que ver con el de una discoteca. Lo que necesita tu espada láser casera es más potencia. Prueba con enchufarla a 220 V o, mejor aún, a 380. Probablemente no funcione, pero tal vez el shock eléctrico te ponga las neuronas en su sitio, ya que parece que te patinan un poco por el occipital. Sobre el tema de la alimentación, prueba con las acelgas hervidas. Eso sí: bébete toda el agua en la que las has hervido para asegurarte que absorbes todo el contenido genético Jedi de este noble vegetal.

No se oye

Me he comprado una tarjeta de sonido de última generación para vivir rodeado de sonido envolvente 7.1, porque me encanta jugar a títulos de acción y oír con nitidez de dónde vienen las perdigonadas. Como me quedé sin presupuesto, decidí conservar los viejos altavoces. No sé por qué sigo sin tener muy claro de dónde vienen los tiros. Esto no se oye bien. ¿Será un problema de los controladores?
Pica Piedra (e-mail)

Si hay algo descontrolado aquí, serán tus neuronas. Y eso no se arregla reinstalando los controladores. Mejor será que te formatees todo el disco duro, pero no el de tu equipo, sino el que tienes encima de las cejas. Si la operación sale bien, no sólo oirás los disparos, seguro que también mejoras en los estudios y acabas convertido en un ciudadano de provecho.

DATOS

ESCRÍBENOS

Bandeja de entrada y A toda máquina son dos foros abiertos a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios o críticas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
Todos los meses, destacaremos la mejor de las cartas recibidas. *PC Life* no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- GIANTS: CITIZEN KABUTO

DEMOS:
- ACT OF WAR: DIRECT ACTION
- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRRO
- THE MOMENT OF SILENCE
- HEARTS OF IRON 2: KINGS OF WAR
- STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
- THE PUNISHER
- ARMIES OF EXIGO
- TRIBES: VENGEANCE
- rFACTOR
- FORD RACING 3

PARCHES:
- ROME: TOTAL WAR v1.2
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: BATALLA POR LA TIERRA MEDIA v1.01
- PRO EVOLUTION SOCCER 4 v1.10
- KOHAN 2: KINGS OF WAR v1.2.3
- SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN v1.52A
- TRIBES: VENGEANCE v1.01
- ZOO TYCOON 2 v20.11

EXTRAS:
- SACRED 1.8
- FRANKENSTEIN (MOD PARA DOOM 3)
- BLITZKRIEG: GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
- PARCHE BLITZKRIEG: GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
- MAPAS BLITZKRIEG: GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
- EDITOR SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- VÍDEO LOS SIMS 2 UNIVERSITARIOS
- VÍDEO SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

UTILIDADES:
- ATI CATALYST 5.1
- NVIDIA FORCEWARE 66.93 WINXP
- QUICKTIME 6.5.2
- DIRECTX 9.0c
- ADOBE ACROBAT 6

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Pues sí, este mes **te regalamos en exclusiva Giants**, una obra maestra de las que merecen un lugar preferente en cualquier colección medio seria. **En el DVD también encontrarás** un buen surtido de **demos** y los últimos **parches, extras y utilidades**.

JUEGO COMPLETO

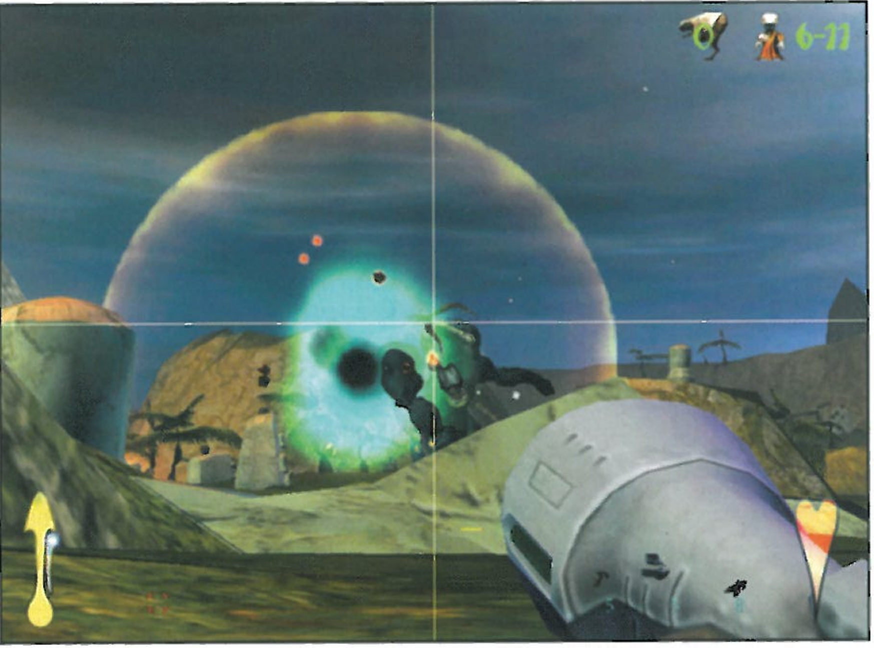
GIANTS
Citizen Kabuto

Los integrantes de Planet Moon Studios no eran unos novatos cuando se decidieron a embarcarse en el proyecto *Giants*, muchos de ellos ya habían participado en el desarrollo de juegos como *MDK*. Esa experiencia previa les fue muy útil a la hora de crear un juego de una originalidad rabiosa.

Premiado en numerosos certámenes y revistas especializadas, *Giants* no creó tanta escuela como *Doom* o el reciente *Battlefield*, pero cierto es que algún que otro juego reciente, como *Armed & Dangerous*, sí ha seguido sus pasos. Ambos tienen en común que son juegos de acción con gráficos caricaturescos, acordes al sentido del humor que los caracteriza. En *Giants*, gran parte de la carga cómica corre a cargo de unos personajes llamados listillos que (pese a no ser una de las razas que controlas) pinchan y cortan más de lo que puedas imaginar.

Seres diminutos

Estos curiosos enanos forman parte del planeta en que acaban de aterrizar unos humanoides con acento anglosajón, turistas siderales extraviados entre constelación y constelación. En este planeta viven también las Azotes, algo así como unas amazonas con poderes que se desenvuelven muy bien en el agua. Las Azotes crearon en su día al gigante Kabuto, una poderosa criatura que debía protegerlas, pero éste prefirió montárselo por su cuenta.



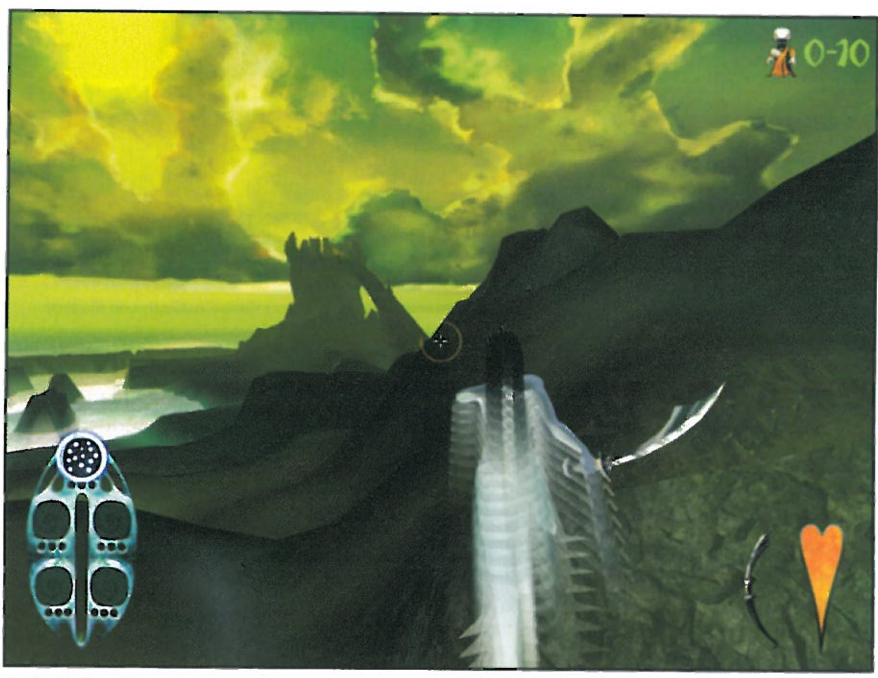
Los Meccarines tienen auténticas armas de destrucción masiva en su poder.

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Planet Moon Studios
REQUISITOS: PII 266 MHz, 64 MB de RAM, 500 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta gráfica de 8 MB, DirectX 7.0.
INSTALACIÓN: D:\Autorun.exe

CONTROLES

Aquí tienes los controles comunes de las tres razas. Puedes consultar el resto en el menú de opciones del juego.

Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D
Atacar/Disparar: Botón izqdo. Ratón
Vista primera persona: R • **Modo zoom:** E
Aumentar zoom: Z • **Modo mapa:** C
Charla con todos: T • **Charla equipo:** Y



Delphi tiene la capacidad de moverse activando una especie de turbo.

Una vez presentados los actores principales, ya sólo falta que te hagas cargo de dirigir la función. La campaña individual te permite jugar con los Meccarines (los turistas), las Azotes y Kabuto. Debes seguir ese orden preestablecido, ya que la campaña tiene un rico guión que es necesario disfrutar tal y como ha sido creado.

La forma de jugar con cada una de estas facciones es totalmente distinta. Para empezar, los Meccarines se sirven de la tecnología para desplazarse y combatir. Además, actúan generalmente en grupo, por lo que debes contar con los buenos oficios de la inteligencia artificial, bastante bien dispuesta a cubrirte las espaldas. Cuando juegues con las Azotes, controlarás a la princesa Delphi, una chica que, como el resto de su especie, tiene la facultad de desplazarse muy rápido y puede defenderse echando mano de su arco lanza-conjuros y su espada.

Al final del juego tomarás el control de Kabuto, el perfecto ejemplo de cómo se hacen las cosas usando la fuerza bruta. Al empezar a manejar al gigante te parecerá que sus poderes no son para tanto, pero es que el juego te obliga a interactuar con el entorno, y Kabuto es un buen ejemplo para ilustrar esto. El coloso melancólico puede crecer si se alimenta de Vims, una mezcla de vaca, oveja y pollo. Si, además, Kabuto decide zamparse a unos cuantos listillos, esto le permitirá reproducirse, o mejor dicho, engendrar una criaturas que le harán de perritos guardianes.

Las misiones son de lo más variadas, incluso participarás en una carrera de turbo-esquís

Las misiones son de lo más variadas, incluso participarás en una carrera de turbo-esquís. Aunque, por supuesto, lo que predomina son los electrizantes combates en los que debes sacar partido de las peculiaridades de cada raza.

Todo está roto

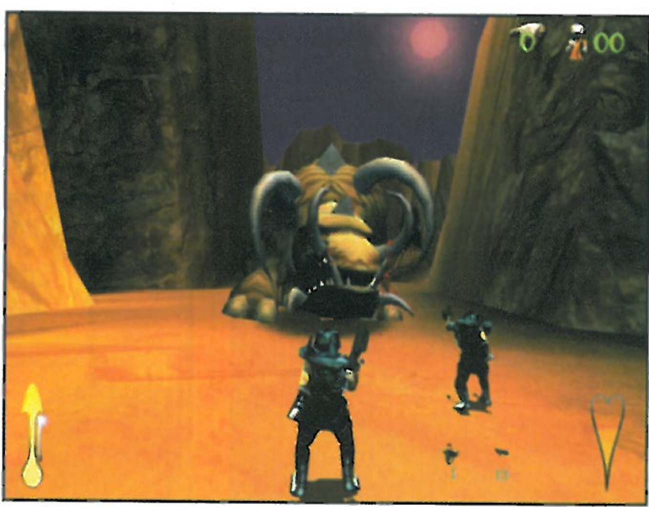
Giants fue también uno de los primeros juegos que en el que podías deformar el terreno de forma satisfactoria, así que no te prives, ya sea usando las bombas de los Meccarines o los panzazos de Kabuto. Esta orgía de destrucción viene acompañada por una gran banda sonora cortesía de Mark Snow, autor de las de *Expediente X* y *Millenium*.

De todas formas, lo que más nos gustaría es que esta oportunidad de volver a descubrir *Giants* sirviera para que se hiciese algo de justicia a su modo multijugador. En sus orígenes, *Giants* no iba a contar con campaña individual: sus creadores querían que fuese una experiencia exclusiva para varios jugadores. Es una suerte que cambiasen de idea y nos permitiesen jugarlo en solitario, pero las opciones en red merecen una oportunidad, ya que enfrentar a tres razas tan distintas en un combate por el control de sus respectivas bases es toda una experiencia. Incluso la simple modalidad de capturar al listillo asegura unas cuantas risas de las buenas durante el transcurso de la partida.

Si tienes alguna duda sobre el juego, puedes consultar el manual. Lo encontrarás en la raíz del DVD.



Trabajando en equipo no hay gigante que se resista.



Conviene eliminar a esta bestia antes de que se ponga a patear el suelo.

DEMOS

ACT OF WAR
Direct Action

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Eugen Systems
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 1,43 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Llega el momento de mostrar tus dotes de mariscal de campo en una apasionante lucha contra el terrorismo internacional. En esta demo, podrás acceder a cinco misiones que te mostrarán los entresijos del juego. Todas ellas pertenecen a la versión que llegará a las estanterías, aunque no te darán una idea completa de cómo será el juego, ya que va a estar lleno de objetivos secundarios que no encontrarás aquí. Así que tendrás que realizar suculentas tareas como bombardear playas con tus F/A 18, destruir la base enemiga al mando de un aguerrido grupo de soldados o construir una trampa mortal para un convoy enemigo.



En la demo no tendrás que recolectar recursos ni crear un vasto ejército desde la nada. Todo se limita a hacer uso de lo que te ofrece el juego sin mayores complicaciones. Eso sí, procura que no fallezca el sargento mayor Jefferson o la partida acabará.

No pierdas detalle del nivel gráfico del conjunto. Los escenarios están inspirados en fotografías vía satélite de lugares reales y también son fieles a sus modelos reales las unidades representadas en él. Esto y el potente motor gráfico otorgan al juego una notable contemporaneidad y realismo. Ni se te ocurra pasar por alto esta demo.

PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 400 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Ataque: Botón izdo. del ratón

La última vez que el príncipe asomó la cabeza por nuestros ordenadores, lo hizo con estilo, como acostumbraba en el pasado. Para demostrar que su retorno no fue ningún espejismo, insiste con una nueva demo en la que muestra su espectacular repertorio de movimientos nuevos. Nada más empezar la acción, ya tendrás que poner a prueba tus dotes para el combate.



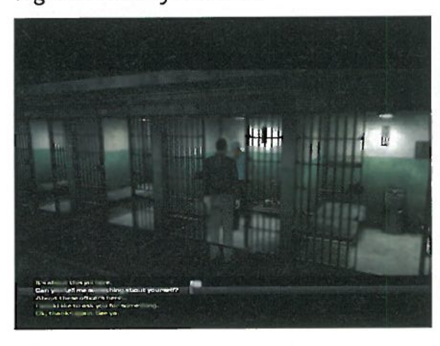
THE MOMENT OF SILENCE

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Digital Jesters
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PII 450 MHz, 64 MB de RAM, 360 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Una pequeña dosis de software jugable que te pone en la piel de Peter Wright. Este neoyorquino es diseñador de comunicaciones del gobierno y pronto se verá envuelto en un mundo de corrupción y luchas por el poder. Dará con los huesos en la cárcel, donde arranca su aventura y la demo de este juego. Deberás hablar con personajes y buscar una salida a tu situación. En la demo, verás lugares reales y ficticios.



HEARTS OF IRON II: KINGS OF WAR

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Paradox Entertainment
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 120 MB libres, tarjeta 3D de 4 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Aprovechando el tirón de *Europa Universalis*, Paradox ha optado por continuar con esta fórmula de estrategia por turnos concienzuda y visualmente esquemática. Esta demo te trasladará a la Segunda Guerra Mundial. Podrás llevar tanto a los aliados como a los alemanes en un escenario del juego final. Ha llegado el momento de coger el conflicto por los cuernos y demostrar quién manda en esta Europa sin Constitución.



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: LucasArts
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 609 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
F1 a F4: Órdenes de equipo

Los fans de *La guerra de las galaxias* esperaban un título de acción táctica como éste. En él, serás el jefe de un comando de asalto cuyo objetivo es infiltrarse tras las líneas enemigas para rescatar a un jefe *wookie* aliado. Gasta malas pulgas, pero estará contento de verte. El juego se ha ambientado antes del inicio de las Guerras Clon.



THE PUNISHER

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Volition
EDITOR: THQ
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 256 MB de RAM, 273 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 8.1.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Arma secundaria: Botón dcho. del ratón
Recargar: Botón central del ratón

Este justiciero salido de los cómics de la Marvel es de lo más expeditivo. En la demo, podrás recorrer un nivel disparando a diestro y siniestro. No te olvides de coger armas y de llevar tus mochilas cargadas de plomo. En el juego, podrás oír la voz de Thomas Jane, el actor que encarna al personaje de la película.



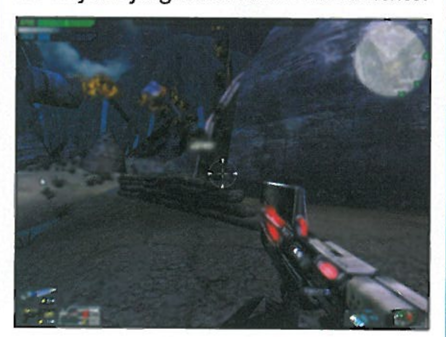
TRIBES: VENGEANCE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Irrational Games
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 715 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón

Prepárate para enfundarte el traje de metal de un robot Mercury. Deberás localizar y eliminar a un capitán de un clan de Phoenix llamado Daniel. La tarea no es fácil. Primero debes bajar al valle para liquidar a toda la resistencia. Asegúrate de que no quedas atrapado en un fuego cruzado. No pierdas detalle del entorno y de las explosiones. Sin duda, *Tribes Vengeance* es uno de los mejores juegos de acción del momento.



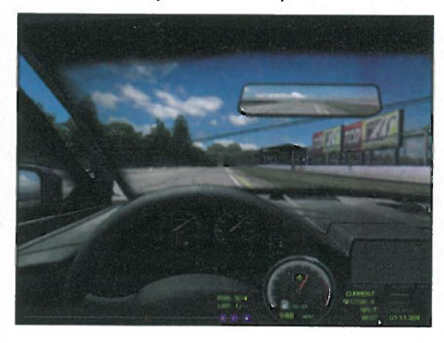
rFACTOR

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Image Space
EDITOR: Por determinar
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 128 MB de RAM, 93 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c, conexión a Internet.

CONTROLES

Acelerar: A • **Frenar:** Z • **Derecha:** , • **Izquierda:** .

Los desarrolladores de este título de carreras buscan conejitos de indias para sus experimentos. Sólo tienes que tener una conexión a Internet y podrás disfrutar de carreras on line. En la demo, dispondrás de un circuito y tres vehículos para que corras a tu antojo. Si no hay otros jugadores humanos disponibles, podrás competir contra la máquina. Prepara el acelerador, la carrera está a punto de empezar.



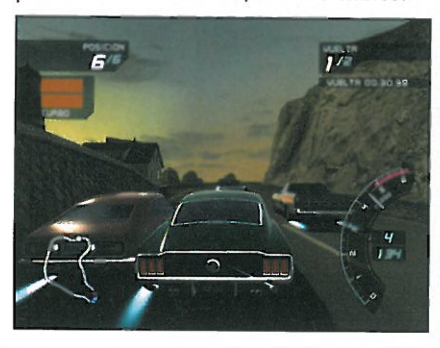
FORD RACING 3

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Empire Interactive
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 150 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Derecha: Cursor dcha. • **Izquierda:** Cursor izda.

Debes demostrar que eres el más rápido en una sencilla prueba que consiste en dar dos vueltas a un circuito. La cosa no es fácil: te esperan tramos estrechos y competidores dispuestos a cerrarte el paso para evitar que los superes. Dispondrás de un turbo que podrás activar para darle un poco más de brío a tu coche y arañar unos metros a tus rivales. En esta demo podrás pilotar un solo vehículo, un Ford clásico.



ARMIES OF EXIGO

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Black Hole
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 1,2 GHz, 512 MB de RAM, 100 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0b.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

En esta demo, podrás disfrutar de un escenario en el que comandas las fuerzas de los humanos. Los desarrolladores han utilizado una ambientación que une lo medieval con lo fantástico para recrear un juego muy al estilo de *Starcraft*. Recolección de recursos, creación de estructuras y unidades y combates contra criaturas raras en los que tendrás que emplear la fuerza bruta y los poderes mágicos que se te otorgan.



Y ADEMÁS

Junto a *Giants* y el puñado de demos de actualidad, encontrarás una serie de extras. Como la versión 1.8 de *Sacred,* que actualiza el juego y le añade nuevas aventuras y enemigos. En la misma carpeta, en el apartado de **Extras**, encontrarás un mapa adicional y una completa guía de la versión.

Nuestro mod del mes, *Frankenstein*, también está incluido en el DVD. Sólo tienes que descomprimirlo en la carpeta *Doom 3* y podrás seleccionarlo desde el menú principal del juego. Dicen las malas lenguas que si activas la consola del juego y tecleas **church_of_ruins_DSHR**, accederás a contenido no apto para todos los públicos.

Otro mod que incluimos es el que traslada *Blitzkieg* a la Guerra Civil española. Antes de instalarlo, debes hacer lo propio con la actualización. También hay dos escenarios extras: Brunete 1937 y Guadalajara. Descomprímelos en la carpeta de escenarios.

Y si *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* se te hizo corto, aquí tienes el editor de escenarios. Descomprime el archivo en la carpeta **Online** que encontrarás en el directorio en el que has instalado el juego. Una vez hecho esto, encontrarás el ejecutable **PandoraTomorrow_Editor.exe** en la carpeta **System**. Con él, podrás editar los mapas del juego, aunque tendrás que guardarlos con otro nombre.

Carátula original de GIANTS





FONDOS ENVÍA WAP31 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7808
ej: WAP31 37030 (imagen Shin Chan) al 7808
muchos más contenidos en nuestra página web
TOP
36170 37489 38879 36497 35937 36648 38878 37131 39925 36524 39727
LO PEDIDO
35477 35215 35234 36257 35922
NOVEDADES
41913 41914 41915 41916 41917 41918 41919 41920 41922
36213 39255 36329 39923 36613 36455 39728 44019 35492
TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER
36927 41038 36326 39071 36448 45007 36518 36523 36215
45015 37219 39074 35819 35365 36525 37810 38917 40325
39024 37030 35546 36927 37607 35332 37442 35230 36337
URBAN
4X4
39111 39112 39113 39114 39115 39116
MOTOS
36247 36248 36250 36251 36256 36258
COCHES
35237 35476 35565 35567 35984 36019
ANIMACIONES
kate cecilia nadia telma barbara brenda idara
amanda astrid agata 41703 41704 41705 41706
www.moviluniverso.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
¿QUIERES QUEDAR CON NOSOTRAS? LLÁMAME Y HABLAMOS
ENVÍA VERONICA20 AL 7808
JUEGOS ENVÍA JUEGOS80 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU JUEGO AL 7494
Los mejores juegos java para tu movil. Actualizate!!!
Baldurs Gate Cod.1710
Dakar 2004 Cod.1604
Surprise! Lenses Cod.2232
DarXide EMP Cod.1950
Edita tus fotos con Lenses!
Y MUCHOS MÁS
1410 Tragacocos
1555 Pamela Anderson
1272 Blocks
1267 Strip Poker I
1011 Siberian Strike
1281 Prince of Persia LADT
1090 Real Football 2004
1013 Solitaire
1709 DRIV3R
1505 Gem Jam
1600 Carlos Sainz
1554 Expediente X
1542 Sex Bomb
1005 Prince of Persia
POLIFONICOS ENVÍA TONOS68 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7494
muchos más contenidos en nuestra página web
Buscatonos: envía TONOS68 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7494
TOP 20
Barcelona
Dale don dale
El Exorcista
Real Madrid
Cara al sol
Kill Bill - Silbido
Dragostea din tei
El señor de los anillos
Himno de España
Mision Imposible
Obsesion
Athletic De Bilbao
Darth Vader Marcha Imperial
Fraggle Rock
La Pantera rosa
Fiesta Pagana
Asturias
Himno de riego
Telefono antiguo
Els segadors
NOVEDADES
Antes muerta que sencilla
Con mis manos
Just lose it
Me derrumbo
Lose my breath
85072 Ahora quien
85073 Trozos de cristal
85074 Flores en el cielo
85075 DJ
85076 Just Because
85021 Al carajo
85022 Change
85023 Room service
85028 Vertigo
85029 Amor de madre
85030 My prerogative
85031 No soy un Bastritboy
85032 Estoy hecho de pedacitos de ti
85033 Nada valgo sin tu amor
85034 RCD Espanyol
85035 The switch
85036 Como tu
84997 Valió la pena
84996 Ella
84993 Precisamente ahora
85053 Caracola submarina
85054 Un nuevo dia brillara
85020 Reach up for the sunrise
85018 Move ya body
85017 Predictable
85016 Open road
85015 Eres
85014 Guilty
LO MAS PEDIDO
80642 Enjoy the silence
83700 Crash Bandicoot Warped
84227 It´s my life
84103 Rayando el sol
83658 Star Wars
83422 True Blue
83705 Zelda
83786 Desenchantee
82448 Dolores Se Llamaba Lola
84474 If I aint got you
84538 Ni una lagrima mas
84697 CSI Las Vegas
CINE Y TV
80025 The Simpsons
84724 El bueno, el malo y el feo
80108 Benny Hill
84759 Gladiator
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
84207 El Padrino
80125 Mortal Kombat
84231 Bar coyote
80174 Expediente X
83835 Star Wars
83834 La abeja maya
84437 Shin Chan
80074 El equipo A
84433 Nos vamos a la cama
84560 Curro Jimenez
84823 Harry Potter
80048 El coche fantastico
80014 James Bond
80131 Buffy Cazavampiros
80194 Dirty Dancing Time of Life
84696 7 vidas
DISCO TECNO
85048 Enjoy the silence 2004
80093 Equador
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84926 Despre tine
84605 Shin chan dance
84201 Voglio vederti danzare
81664 Children
85046 Pump it up
84973 Call on me
84572 Infected
83228 Samba Adagio
84263 Traffic
83661 Axel F 2003
80067 Belissima
84776 Stripped
85037 Flashdance
ESPAÑOLAS
82935 Noches de bohemia
84904 Hablando en plata
84942 Con la luna llena
84642 Angel malherido
84918 Camina y ven
84920 Pastillas de freno
84919 Una foto en blanco y negro
84216 La costa del silencio
84267 Buleria
82886 Ni más, ni menos
82380 Dame Veneno
82247 Cannabis
83849 Molinos de viento
84791 La rueca
84734 Insoportable
82364 Chiquilla
POP ROCK
80239 Final Countdown
80726 No woman no cry
84779 Mariacaipirinha
84976 American idiot
84930 Del pita del
80293 Its my life
84943 Accidentally in love - Shrek 2
84252 Hey ya
84421 With or without you
84822 Opa opa
80472 Every breath you take
80062 In The End
85064 Party for two
84204 In the shadows
84248 Losing my religion
HIMNOS
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
84489 Els segadors
84362 Champions League
84490 Asturias patria querida
82190 Betis
84436 Centenario Real Madrid
83258 Sevilla F.C.
84494 La internacional
84855 Amunt Valencia
84932 Real Sociedad
84492 Himno de Galicia
83477 Himno de Valencia
VARIOS
84290 To Zanarkand
84280 Eternity
84295 Hikari
82113 Concierto de Aranjuez
82648 Feliz Navidad
80141 Jingle Bells
84369 La chica de ayer
SONIBROMAS
ENVÍA TONOS68 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL 7494
TOP SONIBROMAS
torrente Torrente Imitación
77123 Que alguien me coja! Frase
pocholo Pocholo Imitación
boris Boris Imitación
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
risa Carcajada Hombre riendo
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77143 Descuelga cobarde Chiquito de la calzada
papuchi Papuchi Imitación
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Sms
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
NOVEDADES SONIBROMAS
77248 Aidaaaa Aidaaaa Fresita
77271 Hablando aleman Aznar
77274 Soy una amargá Bea legionaria
77276 Estoy harta Bea Legionaria
77275 Soy como la Pantoja Carmen de Mairena
77278 Electricista Carmen de Mairena
SONIDOS REALES
77258 Coge el puto telefono cabron! Personas
77018 Teléfono antiguo Tecnologia
77007 Orgasmo Sexy
77259 Esta sonando mi telefono Personas
77048 Sirena de policia Vehiculos
Llamanos!!! Atencion al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de atencion al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.